



**Universidade de  
Aveiro  
2016**

Departamento de Educação e  
Psicologia

**MIGUEL ÂNGELO  
MOREIRA BORGES**

**O PROJETO PERSONAGEM – AS ARTES  
VISUAIS E O ALUNO**



**Universidade de  
Aveiro  
2016**

Departamento de Educação e  
Psicologia

**MIGUEL ÂNGELO  
MOREIRA BORGES**

**O PROJETO PERSONAGEM – AS ARTES  
VISUAIS E O ALUNO**

dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Ensino de Artes Visuais no 3.º Ciclo e no Secundário (2.º Ciclo) realizada sob a orientação científica do Dr. António Manuel Dias Costa Valente, Professor Auxiliar Convidado da Universidade de Aveiro

Dedico este projeto aos meus pais, namorada e amigos pelo o constante apoio, carinho e coragem

## **o júri**

presidente

Prof. Doutora Teresa Maria Bettencourt da Cruz  
professora auxiliar da Universidade de Aveiro

Prof. Doutor Carlos Manuel Branco Nogueira Fragateiro  
professor auxiliar da Universidade de Aveiro

Prof. Doutor António Manuel Dias Costa Valente  
professor auxiliar convidado da Universidade de Aveiro

## **agradecimentos**

Aos meus pais pelo contínuo apoio, pelo carinho e pela determinação, sem eles todo este processo não seria possível;

À minha namorada pelo sustento emocional sem o qual não teria conseguido continuar;

Aos irmãos e irmãs de armas que mesmo na distância se fazem sentir;

(To my brothers and sisters in arms that even in the distance made themselves felt;)

À professora Manuela Almeida sem a qual dificilmente este projeto seria implementado e este documento seria escrito;

**palavras-chave**

Artes Visuais, personagem, desenho, artes plásticas, comunicação, Facebook.

**resumo**

O presente trabalho propõe-se narrar a implementação de um projeto no âmbito das Artes Visuais com uma ênfase na criação de personagens e as características do desenvolvimento destas, usando técnicas e meios tanto tradicionais como digitais na sua execução e divulgação. Adicionalmente este documento procura analisar o uso de plataformas de comunicação digital como meios de propagação de informação tanto dentro como fora de aula.

**keywords**

Visual Arts, character, drawing, plastic arts, communication, Facebook.

**abstract**

The following work proposes to narrate the implementation of a project within Visual Arts with an emphasis in character creation and the characteristics of their development, using techniques and means both traditional and digital in their execution and spread. Additionally this document strives to analyze the usage of digital communication platforms as means spreading information both inside and outside of class.

# Índice

---

Introdução .....	11
Descrição do Projeto.....	12
Objetivos do “Projeto Personagem” .....	13
Enquadramento Teórico – As Artes e o Aluno.....	14
Experiência Pessoal .....	18
Programa de Implementação do “Projeto Personagem” .....	23
Contextualização: O Meio .....	28
Contextualização: A Turma .....	30
Metodologia Projetual - Comunicação .....	32
A personagem e o caderno diário .....	35
Avaliação do Projeto no 1º Período .....	39
Desenvolvimento do Projeto no 1º Período.....	41
Considerações de final de período.....	51
Programa de Implementação do “Projeto Personagem” no 2º Período.....	53
Metodologia de Projeto .....	56
Facebook – comunicação e acesso .....	56
O descontinuar das apresentações PowerPoint.....	61
Cadáver Exqui (Esquisito).....	63
Paleta Cromática – Um “follow up” .....	65
Expressões Faciais e Físicas .....	67
Folha de Referência .....	70
O Cenário e a Personagem .....	72
Introdução a Aguarela.....	75
Narrativa Sequencial Individual e em Pares.....	76
A Figura Tridimensional.....	79
Avaliação do Projeto.....	83
Reflexão – Comportamentos em Aula.....	85
A responsabilização do docente.....	86
O Questionário.....	88
Conclusão .....	93
Bibliografia.....	95
Webgrafia.....	96



## Índice de figuras

Figura 1 - Entrada da escola .....	28
Figura 2 - "Influence Map" pela artista fox orion .....	42
Figura 3- Astérix e Obélix, de Goscinny e Uderzo.....	45
Figura 4 - Peça de Kabuki no teatro Kabuki-za em Tóquio, no distrito de Ginza .....	46
Figura 5 - Son Goku e Vegeta da série Dragonball Z criada por Akira Toriyama.....	47
Figura 6- A página do grupo "Projeto Personagem" no Facebook .....	56
Figura 7 - Exemplos de material didático na página do Facebook.....	57
Figura 8- Exemplos de técnicas e artistas na página no Facebook.....	58
Figura 9 - Exemplos multimídia na página no Facebook .....	59
Figura 10- Exemplos de Cadáver Exqui, por vários alunos do 9ºF .....	63
Figura 11- Exemplo de Paleta de Cores por uma das alunas.....	65
Figura 12 - Adobe Color CC e Coolors .....	66
Figura 13 - Paleta de cores de uma das alunas .....	66
Figura 14 - Exemplos de Expressões e Exagero na página no Facebook.....	67
Figura 15- Expressões da Personagem de uma das alunas.....	69
Figura 16 - Folha de Referência da personagem das alunas.....	70
Figura 17 - Folha de referência de um dos alunos.....	71
Figura 18 - Exemplos das duas primeiras fases de cenários de uma das alunas .....	73
Figura 19 - Exemplos da terceira e quarta fases de cenários de uma das alunas.....	73
Figura 20- Ilustração de cenário e personagem de uma aluna.....	74
Figura 21 - Narrativa Individual de uma das alunas.....	76
Figura 22 - Narrativa individual de um dos alunos .....	77
Figura 23 - A figura 3d de um dos alunos.....	79
Figura 24- Figura 3d de uma das alunas.....	81
Figura 25- Figura 3d de uma das alunas.....	82
Figura 26 - Gráfico que representa a contribuição da página do facebook para o desenvolvimento do projeto.....	89
Figura 27 - Gráfico que representa o porque dos alunos não utilizarem a página do facebook.....	90

## Índice de tabelas

Tabela 1 - Tabela de avaliação dos alunos .....	84
Tabela 2 -Tabela de contribuição da página do facebook para o desenvolvimento do projeto .....	88
Tabela 3 - Tabela representativa, do porque os alunos não utilizaram a página do facebook.....	89
Tabela 4 - Opinião dos alunos sobre a fase 3D.....	91
Tabela 5 - Opinião dos alunos sobre a fase narrativa sequencial de pares .....	91

## Índice de Anexos

Apresentações das Aulas .....	110
Questionário .....	126
Análise do Questionário .....	131
Cruzamento de Informação .....	145

# Introdução

O presente documento foi realizado no âmbito do Mestrado de Ensino de Artes Visuais no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário nas disciplinas de Prática de Ensino Supervisionado e Seminário de Investigação coordenadas, respetivamente pela Prof.<sup>a</sup> Manuela Almeida e o Prof. António Valente, descrevendo o período de tempo referente ao “Projeto Personagem” implementado no decorrer do ano letivo de 2015/2016.

Este “relatório” procura documentar, entre outros, a planificação de desenvolvimento do projeto levado a cabo junto uma turma do 9ª ano de escolaridade do Agrupamento de Escolas de Albergaria-A-Velha no âmbito da disciplina de Educação Visual. Procuro assim documentar o meu percurso académico neste semestre e de como, pela primeira vez na minha vida, fui exposto á experiência de ensino.

Procuro, através deste documento, registar as minhas observações e vivências assim como os obstáculos e sucessos que ocorreram no decorrer deste ano letivo, não estando por isso apenas circunscrito às datas e agendamento do horário do mestrado Ensino de Artes Visuais por questões de desenvolvimento do projeto implementado junto da turma do 9º ano, o “Projeto Personagem”.

Numa medida de comparação e observação, este relatório abrange adicionalmente o período de observação posterior á conclusão do “Projeto Personagem” numa tentativa de registo da progressão e desenvolvimento dos alunos.

Agradeço a oportunidade que me foi dada graças á Universidade de Aveiro e a AEAAV para a elaboração do “Projeto Personagem” do qual este relatório é fruto.

# Descrição do Projeto

O “Projeto Personagem”, tal como o nome indica, assenta na criação e desenvolvimento de personagens no âmbito da disciplina de Artes Visuais. Este projeto encontra-se dividido em várias fases que detalham o desenvolvimento da personagem dos seus primórdios de conceito, passando pelo seu desenvolvimento gráfico e culminando numa personagem desenvolvida que irá interagir com as personagens de outros alunos numa pequena sequência gráfica, pelo que, após esta fase de forte desenvolvimento gráfico e narrativo, culminará numa reprodução sólida da personagem no âmbito das artes plásticas.

O projeto está planeado de modo a providenciar ao aluno as capacidades gráficas e dedutivas que permitem o desenvolvimento de personagem e narrativas, mas também a aquisição de conhecimentos e técnicas relativos a metodologia de projeto e a capacidades de pesquisa, seleção de informação e um espírito crítico.

Procuro deste modo sensibilizar os alunos para questões como a expansão da memória gráfica no âmbito das artes assim como questões de ética profissional como o plágio e a divulgação de informação. O projeto está adicionalmente construído para possibilitar ao aluno uma experiência inicial com vários médiums artísticos como as colagens, lápis de cor, aguarelas, fotografia, entre outros, através do desenvolvimento da personagens e de aspetos paralelos a este desenvolvimento como o desenho de movimento, ilustração de paisagens e estruturas e a criação de objetos complementares á personagem.

Adicionalmente, a metodologia de projeto utilizada permite a sensibilização do aluno para questões de pesquisa e averiguação de informação, a referenciação de autores e fontes e, como mencionado anteriormente, as questões de plágio.

Procuro, através desta iniciativa, transmitir, através do foco do desenvolvimento de personagem, a importância de competências como a comunicação e discussão de ideias num clima de trabalho; o desenvolvimento de projeto tanto a solo como a colaboração em grupo, a sensibilização para a pesquisa, a necessidade desta; o acesso a novas tecnologias e a maneira como estar facilitam a partilha de trabalho e a comunicação; organização de trabalho e capacidades de gestão de tempo e produção e finalmente, mas não em último

lugar, a sensibilização para as artes visuais e o potencial que estas têm para facultar ao aluno não só capacidades e técnicas de trabalho mas também o prazer e o interesse que pode derivar da sua prática e cultivo.

Baseado nas questões anteriormente mencionadas foi criada uma planificação de aulas que procura abordar as diferentes fases deste projeto procurando estar de acordo com as necessidades educativas indicadas no Programa do 9<sup>a</sup> ano.

## Objetivos do “Projeto Personagem”

- Possibilitar ao aluno a aquisição de capacidades práticas e teóricas relativo às Artes Visuais e á construção de personagens;
- Inculir e estimular o espírito criativo do aluno através de recursos multimédia;
- Estimular a comunicação e a partilha de conhecimentos e práticas sociais e didáticas através das Artes Visuais;
- Transmitir noções de metodologia de trabalho e pesquisa;
- Possibilitar o desenvolvimento do aluno tanto ao nível das Artes Visuais como a um nível social e pedagógico, procurando desse modo contribuir para o desenvolvimento do aluno, e através deste, do ambiente sociocultural englobante.

# Enquadramento Teórico – As Artes e o Aluno

A noção de Artes Visuais associadas á educação surge em Portugal em 1950, sendo que apenas formalizadas com a introdução da Lei de Bases de Sistema Educativo de 1986 é oficializado o ensino em arte nos currículos escolares, apesar da influência desta área se fazer sentir nos formados em artes no 25 de Abril de 1974. O papel das artes é tido como uma parte essencial na formação do individuo, permitindo que nos currículos dos níveis Pré-Escolar, Ensino Básico, Ensino Superior, Educação Extraescolar e Ensino Especial, se facultem áreas disciplinares que promovam e cultivem o desenvolvimento das capacidades de expressão, a atividade lúdica, a promoção da sensibilidade estética e da imaginação criativa.

Estas mesmas noções são aprofundadas e diversificadas com o decorrer dos alunos e a implementação de novas medidas educativas que não só reconhecem as capacidades das artes no desenvolvimento social e psicológico do aluno com procuram fomentar o seu aprimoramento e evolução, mas que apesar disso reconhecem as insuficiências no desenvolvimento destas faculdades e por isso são frequentemente revistas de modo a abranger um rol mais vasto de transmissão de capacidades e propensões que o aluno deverá desenvolver no decorrer do ensino básico e no secundário. Infelizmente a implementação destes cânones são frequentemente relegados ao mesmo método de outras disciplinas curriculares, sendo empregues em situações iniciais mas não desenvolvidas com o decorrer do tempo ou lecionadas através de projetos sem finalidade que permitam ao aluno desenvolver as suas capacidades manuais e psicológicas de modo a fruírem satisfação do processo. Assiste-se assim a um panorama infelizmente comum onde a disciplina de Artes Visuais e as suas diversas variantes acabam por se tornar, aos olhos dos alunos, numa fonte de frustração e descontentamento.

O apego a projetos sazonais, ao uso de materiais e meios limitativos que restringem o desenvolvimento do aluno e a sua capacidade de experimentação criam um síndrome de descontentamento e em alguns casos desacreditação da área das Artes Visuais devido á falta de inovação e de adaptabilidade no seu leccionamento.

Refiro assim as obras de John Dewey. Dewey defende o desenvolvimento pessoal e social da criança como forças motrizes para o desenvolvimento de uma sociedade verdadeiramente democrática, este desenvolvimento pode ser alcançado pela escola mas não da maneira como ela nos é apresentada, antes através da sua adaptação e dinamização. Segundo o autor é necessário tornar a escola num verdadeiro ponto de organização social, onde ideias e indivíduos interagem entre si, facultando ao aluno a motivação e base para que seja possível continuar este fenómeno, através da atividade e do intercâmbio de solidariedade entre os elementos que a constituem.

A falta desta interação uma das vertentes que impede a escola de assumir este papel, dado as condicionantes a que esta se restringe.

De acordo com Dewey, é necessário transformar todo o processo e postura no ensino. Tal como a revolução industrial reformulou a sociedade e a maneira como a produção e a evolução tecnológica facultaram ao ser humano um refinamento de processos e dinamização cultural também o ensino deve procurar tornar-se um catalisador de mudança, fomentando os gostos e ímpetos da criança de forma a estimular o desenvolvimento individual e social. A aprendizagem como um meio de progresso e não como um meio estagnado.

É necessária a reformulação dos cânones educativos de forma a incentivar a solidariedade e a atividade, a facultar às crianças um novo método de ensino em o trabalho manual, a experimentação e a cooperação não são vistas como tabus mas sim como catalisadores do melhoramento social e educativo. A predominância do saber teórico leva á ostracização do saber prático, privando –o da devida relevância não só no ensino como na sociedade em geral, relegando a disciplina de Artes Visuais a um papel terciário. Apenas através do cultivo destes métodos de revolução de meios educativos é possível revalidação das artes tanto no ensino como no quotidiano dos alunos e por consequência, na sociedade.

Quantos alunos são levados a abandonar o ensino em busca de noções mais imediatas e práticas para providenciarem sustento para si e para as suas famílias? É necessário expandir a própria capacidade de perceção do professor e verificar que a atividade física é um método que permite não só cultivar na criança o conhecimento, como a necessidade do mesmo e que através da metodologia de trabalho e interação social

é possível gerar disciplina e afins valores morais e fomentar um espírito de solidariedade e cooperação, além de facultar ao aluno experiência vivida, que por sua vez, visto ser um processo dinâmico, é relembra e permite a progressão gradual de conteúdos absorvidos e postos ao uso da sociedade.

É preciso saber canalizar os estímulos e impulsos do aluno para facilitar a não só a capacidade como a motivação para a aprendizagem. Procura eliminar-se então a necessidade da absorção de dados e temáticas através da simples oração, antes a procura e a interiorização de conceitos através da necessidade dos mesmos.

A cooperação entre as várias disciplinas e áreas presentes no currículo do aluno permitirá a construção de bases de contexto para o conhecimento que por sua vez permitirão o desenvolvimento e o aprofundamento do mesmo. As Artes Visuais possibilitam não só um ambiente base para a implementação desta ideologia, associando a prática física ao desenvolvimento de características e aptidões no aluno, como um ambiente de partilha e comunicação baseado na partilha de conhecimentos tanto entre o docente e o aluno como entre alunos e a colaboração entre disciplinas.

Implicitamente, existe uma urgência de providenciar materiais e um meio para possibilitar este tipo de aprendizagem, é necessário adaptar a configuração da sala de aula e não só permitir o devido espaço mas também as devidas condições para que a experimentação e a interação, assim como a pesquisa e a aprendizagem de métodos não sejam confinadas, usando meios já disponíveis e presentes na vida dos alunos.

Em suma, é necessário um maior dinamismo e atividade no ensino e fomentar a aquisição de experiência e as capacidades sociais e comunitárias que daí advém. As Artes Visuais, permitem, dada a ênfase no desenvolvimento de capacidades manuais, uma dissociação com os métodos das outras disciplinas no tocante á absorção e uso de conhecimento, sendo que a aquisição de capacidades de desenho ou em outros médiuns dependem diretamente com a interação prolongada com os mesmos e a procura de conhecimentos e meios de melhoramento dos mesmos. Adicionalmente a busca destes mesmos meios promove a necessidade de comunicação e colaboração entre indivíduos, criando um espírito de comunidade e ao mesmo tempo um ambiente propício á exposição de diferentes vertentes da mesma área e á divulgação e pesquisa de meios e conhecimentos práticos. Existe uma necessidade de promover o uso de meios e



ferramentas atuais no ensino e abandonar a estigmatização dos mesmos, sendo que o uso destes meios e a implementação dos mesmos necessita de uma infraestrutura de apoio atenta e cuidada, reagindo às necessidades dos alunos e aos seus gostos e impulsos.

Estas noções ressoam na nossa sociedade atual, a crise económica leva-nos a abandonar quer o ensino, quer o país gradualmente, tanto alunos como adultos são “largados” na sociedade sem qualificações e conhecimento prático que lhes permita obter sustento, assistindo-se ainda assim à negligência deste. O individualismo solitário e o desapego social, assim como o instinto da auto preservação são valores instilados pelo ensino como o presenciámos enquanto alunos e adolescentes. Com o futuro reservando-nos perspectivas progressivamente mais sinistras, nunca a renovação do ensino foi mais necessária, nunca a necessidade de cooperação e solidariedade foi mais precisa.

# Experiência Pessoal

As artes visuais, especificamente o desenho, sempre me fascinaram desde pequeno. Desde que me consigo lembrar, o desenho tem sido, na sua maioria, uma constante na minha vida. Páginas brancas causam-me ansiedade, só consigo pensar em preenche-las. Nunca consegui expressar por palavras o porquê disto. Nunca consegui explicar porque é que o desenho ocupa tanto espaço da minha vida, porque é que ocupa tanto os meus pensamentos.

Não quero no entanto dizer que haja algo de especial nisto. O desenho está sempre lá, só isso. É simultaneamente uma fonte de êxtase e de frustração extrema, alivia e perturba ao mesmo tempo.

Nunca pensei que fosse algo que procurasse em específico, simplesmente estava lá. Mas o facto é que o procurei e continuo a procurar. O desenho preenche-me, faz-me sentir útil e ajuda a atribuir alguma valorização a mim mesmo quando o faço e faz-me sentir vazio quando, por alguma razão, não o faço. Bloqueios criativos assumem assim um panorama especialmente sinistro, limitando tanto a minha capacidade de raciocínio como a minha capacidade de expressão. Porquê nunca consegui explicar.

Foi precisamente por estes bloqueios, por estas fases incapacitantes, que comecei a explorar. Banda desenhada, literatura, música, cinema, qualquer coisa na realidade. Procurei absorver fragmentos, coisas de que gostava, frases, cenas, objetos. Pequenos bocadinhos de diferentes graus de digestão, restos, farrapos que persistiam após o consumo desenfreado de “media” e médium. O advento da internet, ou mais especificamente o advento do tráfego nacional e internacional ilimitado e a evolução do mercado de consumidor relativo ao acesso á internet facilitaram este processo. De repente a distância deixou de ser um obstáculo, os limites financeiros deixaram de ser tão limitativos visto fatores como bilhetes de transporte, vistos, passaportes e todo um sem fim de restrições simplesmente não existirem. A verdadeira barreira, essa parede linguística que em criança me tolhia os movimentos “digitais” tornou-se uma benesse á medida que me tornei fluente em inglês.

Foi-me possível contactar com outras pessoas de outros países, outras culturas, outras crenças, outros interesses. Escapei os limites das conversas presenciais, da vila onde ainda hoje resido. Sem ter ninguém com quem partilhar o meu apego pelo desenho na “vida real” procurei por pessoas com o mesmo interesse, com o mesmo carinho. Assim encontrei pela primeira vez “sites” como o “Deviant Art”, comunidades artísticas online que promovem o diálogo e a circulação de informação.

De repente só era fácil divulgar os desenhos que fazia como era fácil contactar com outros artistas. Uma comunidade expandida não só promove a divulgação e a inspiração, devido á facilidade de exposição a outros autores e tendências, como facilita o processo de salvaguarda dessa informação. Foi através de sites como este que contactei com outros jovens. Foi através de relações de distância que cresci tanto como pessoa como entusiasta das artes gráficas.

Naturalmente que o ensino também este presente neste desenvolvimento, mas como comparar a fluidez da internet com a estagnação dos conteúdos académicos da disciplina de artes visuais? Como articular e “fletir” conhecimentos e técnicas com exercícios de temáticas sazonais? Como conjugar a facilidade de acesso a conhecimento e a experimentação gráfica quando enquanto aluno era restrito a uma lista específica de materiais e temáticas aceitáveis?

Como é possível absorver bases de desenho, estando numa fase tão inicial do desenvolvimento artístico, quando algo como a estruturação de aulas e o material a que eramos expostos era considerado um pensamento secundário? Certamente artes visuais não poderiam ser só isto. Tinha de haver necessariamente algo mais vasto, mais de acordo com as necessidades de desenvolvimento artístico de cada um dos alunos?

Estávamos nos inícios do novo milénio e já nessa época se sentiam os cortes de orçamento, o desinteresse ou a apatia pelas artes visuais e o seu papel no desenvolvimento do aluno. Eramos confinados ao papel como médium, restritos a materiais e expressões específicas. O curso de artes visuais, mesmo a partir do 10º ano de escolaridade era orientado pela resposta aos exames do décimo segundo ano e as necessidades e celebrações sazonais da instituição.

Existia um forte apelo ao desenvolvimento e aprendizagem da geometria

descritiva mas não existia incentivo às artes visuais, o pouco que existia era dedicado á reprodução á vista e á continuidade de propagação de material pré existente.

Longe estavam as aulas de pintura, escultura, fotografia, perdidas há vários anos, mesmo na época em que frequentei o ensino secundário, apagadas do currículo de artes por cortes orçamentais e boicotes. Professores com carreiras artísticas confinados ao ensino da geometria descritiva, desenho ou ao ambiente vago do disciplina de Área de Projeto, sem espaço ou tempo para dedicarem atenção a todos os alunos pois, mesmo nessa época, já se começavam a sentir as medidas do aumento de número de alunos por turma. Nada ajudava o facto de nesse ano, no décimo ano, sermos a única turma no curso de Artes Visuais no inteiro município da Figueira da Foz.

A limitação de recursos, juntamente com o não aproveitamento das instalações e equipamento disponíveis, assim como a falta de conhecimento por parte dos docentes no operar desse mesmo equipamento, diminuíram as possibilidades de experimentação e a exposição a técnicas artísticas.

Não existia uma infraestrutura adequada para a transmissão destes conhecimentos quer devido aos cortes orçamentais quer por causa do desinteresse tanto de alunos como de professores mas, em contra partida, como poderia ser possível o interesse por práticas abandonadas á vários anos devido á sistemática alienação das componentes práticas do curso de artes visuais e o conformismo ao desenho analógico como componente maioritária da disciplina de Artes Visuais? Como educar alunos nesta área sem o acompanhamento de disciplinas como História das Artes ou Design?

Foi devido a estas lacunas no ensino local, lacunas essas presentes um pouco por todo o país no ensino público, o contínuo “estreitamento” de currículos e não aproveitamento das novas tecnologias, que comecei a considerar a ideia de ingressar no ensino. Porque não?

Porque não aproveitar as oportunidades que foram surgindo ao longo do meu tempo enquanto estudante do ensino secundário para providenciar melhorias aos alunos que viriam depois de mim? Porque não tentar ajudar a garantir que pelo menos algumas crianças e jovens não teriam de passar pelas mesmas limitações pelas quais passei?

Porque não tentar?

É claro que nada na vida é assim tão simples. Retido durante um par de anos pela minha inépcia e falta de adaptação no “domínio” da geometria descritiva, foi só com vinte anos

que ingressei numa licenciatura de “Design Multimédia” tanto pelo interesse genuíno em componentes desta área como não existir a possibilidade de ingressar num curso de Belas Artes.

A licenciatura na Universidade da Beira Interior e a consequente deslocação para a cidade da Covilhã permitiram-me, pela primeira vez estar sujeito a mim próprio, a definir o meu horário mediante as condições e “nuances” das obrigações a que um aluno é sujeito numa licenciatura.

Pude contactar com o Design Multimédia e as regras e conhecimentos inerentes a esta área, aprendi, sem bem que esta consideração é no mínimo dúbia, a usar “software” para edição de imagem, criação de animações, websites, documentos multimédia, filmes, fotografia, entre outros, assim como as técnicas para o uso e gestão destes.

É algo caricato, não querendo com isto sugerir qualquer tipo de ofensa, que foi necessário procurar outra área de influência para ser exposto às várias facetas da área de onde era originalmente oriundo.

Disciplinas como a “Teoria da Comunicação” e a “Teoria de Imagem” providenciaram novas perspetivas e em parte deram resposta a dúvidas que se manifestaram desde os primórdios do meu ingresso nas artes visuais. Nesta época, devido a múltiplas razões, o desenho não era uma constante tão intensa na minha vida, quero dizer, continuava obviamente a desenhar para os projetos disciplinares que o requeriam mas deixei de desenhar para “mim próprio”.

Os contactos que desenvolvi ao longo de anos em comunidades artísticas desapareceram lentamente, a prática e longo o meu desenvolvimento artístico estagnaram em determinados parâmetros e as dúvidas acerca do regresso dessas mesmas competências surgiram.

Se antes os bloqueios artísticos e criativos eram sinónimo de falta da capacidade de expressão, o que dizer de três longos anos sem ser capaz de me exprimir? De articular as ideias que tinham persistido mesmo apesar da ausência da prática?

Foi preciso a transição para o mestrado, a minha primeira tentativa pelo menos, ainda na Universidade da Beira Interior. Foi-nos na altura pedido, no âmbito da disciplina de “Workshop de Artes Visuais I” que, entre outros projetos, mantivéssemos um caderno diário ao longo do semestre o qual, para a possibilidade de ter a nota mínima de dez

valores, deveria ter sessenta páginas preenchidas.

Este momento, os consequentes meses de uso contínuo do caderno diário marcaram reviravolta na tendência que se tinha vindo a instalar na minha vida. Responder às necessidades desta disciplina obrigaram-me a reganhar os hábitos e práticas da minha adolescência, permitiram-me libertar do bloqueio mental e criativo em que estava inserido desde o início da minha licenciatura. Algo tão simples como manter um registo ajudou-me a ultrapassar as dúvidas que sentia face a mim mesmo e permitiu-me voltar a produzir conteúdo artístico.

Claro está que isto se tratou de um processo gradual. Foram precisas várias semanas para me reabilitar aos meios e médiuns do desenho, para atualizar o meu glossário interno de referências artísticas e voltar a uma condição “operacional” digna desse nome. Mas o apoio contínuo da minha parceira, assim como a orientação atenta da professora Fátima Maria Caiado, na altura coordenadora do mestrado e docente desta disciplina, assim como a atmosfera propícia para o desenvolvimento deste caderno diário fizeram-me ultrapassar a contagem de páginas pedida e concluir o semestre tendo desenhado mais de cento e vinte páginas.

É em tributo a este evento e as pessoas que o providenciaram e que me apoiaram e guiaram ao longo deste que optei pelo formato do projeto documentado neste relatório. Os consequentes anos de transferência e readaptação no mestrado de Ensino de Artes Visuais no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário pela Universidade de Aveiro e a reintrodução aos conceitos e conhecimentos ligados ao papel de eventual professor de artes visuais ajudaram a reforçar e expandir a infraestrutura necessária para implementação deste projeto.

A experiência deste mês em “campo” só contribuiu para solidificar estas crenças, mesmo sem experiência profissional prévia, mesmo sem antecedentes, creio firmemente que ingressar no Mestrado de Ensino de Artes Visuais foi uma das decisões mais certas que fiz ao longo da minha vida.

# Programa de Implementação do “Projeto Personagem”

## **1º Período**

O programa do primeiro período foi elaborado num âmbito de preparação para o desenvolvimento do projeto e a introdução de temáticas iniciais que permitem a criação de uma infraestrutura para a expansão do projeto e o cumprimento de metas. Assim foram designadas tarefas no âmbito da representação da personagem: técnicas de registo e traço, relação dimensional da personagem, texturas e teoria cromática. Adicionalmente, através do lançamento da necessidade de pesquisa e seleção da mesma, procura providenciar aos alunos noções de análise e perceção crítica (nas questões de escolha e seleção de resultados da pesquisa) e o avaliar de materiais e técnicas, não só em questões estéticas como monetárias (na medida da contemplação de custos de materiais, tempo despendido, etc.) Procura-se motivar a expressão estética em cada aluno e expandir a sua capacidades de memória gráfica.

### **17 de Novembro (45 minutos)**

Briefing dos alunos no projeto “personagens – dando forma ao imaginário”

### **19 de Novembro (90 minutos)**

Continuação do briefing dos alunos no projeto “personagens – dando forma ao imaginário”

Introdução e orientação na criação do caderno diário

Introdução ao mapa de influências. Introdução a “Personagens – Função”

Lançamento da pesquisa em torno da personagem e início da decoração e recolha de informação para o início da criação de personagens

### **24 de Novembro (45 minutos)**

Continuação do briefing dos alunos no projeto “personagens – dando forma ao imaginário”

Introdução ao mapa de influências

Continuação do tema “Personagens – Função”

Recolha da pesquisa em torno da personagem e início da decoração e recolha de informação para o início da criação de personagens, registo fotográfico dos cadernos diários dos alunos

Análise das listas de preferências, análise da pesquisa elaborada

### **26 de Novembro (90 minutos)**

Continuação da temática “Personagens – Função” com os exemplos abaixo apresentados. Início do briefing “Forma segue Função” Mostra de cadernos diários do discente como inspiração.

Continuação da recolha de pesquisa em torno da personagem e início da criação de personagens – esboço de formas, registo fotográfico dos cadernos diários dos alunos.

Análise das listas de preferências, análise da pesquisa elaborada

### **1 de Dezembro (45 minutos)**

Continuação da temática “Personagens – Função” com os exemplos abaixo apresentados.

Continuação da mostra de cadernos diários do discente.

Mostra de exemplo de caderno diário pela docente, a Prof.<sup>a</sup> Manuela Almeida.

Apresentação do conceito de “Mapa de Referências”

Continuação da recolha de pesquisa em torno da personagem e início da criação de personagens – esboço de formas.

Análise da pesquisa elaborada e do desenvolvimento gráfico dos cadernos diários dos alunos

### **3 de Dezembro (90 minutos)**

Continuação da temática “Personagens – Forma ”, conceção de personagem e esboços de forma

Continuação da mostra de cadernos diários do docente.

Introdução aos conceitos de expressionismo e teoria cromática.

Verificação do desenvolvimento “Mapa de Referências” e análise da pesquisa elaborada e do desenvolvimento gráfico dos cadernos diários dos alunos.

### **8 de Dezembro (45 minutos)**

Feriado Nacional



### **10 de Dezembro (90 minutos)**

Registo fotográfico dos cadernos dos alunos, observação da forma da personagem e verificação de desenvolvimento em relação á aula anterior e desenvolvimento em casa (visto ter-se passado uma semana entre aulas)

Introdução aos conceitos de expressionismo e teoria cromática.

Verificação do caderno dos alunos.

### **15 de Dezembro (45 minutos)**

Recolha dos cadernos dos alunos para propósitos de avaliação.

Debriefing das etapas do projeto já realizadas.

Lançamento de exercício de expressão cromática/ atribuição e aplicação de paleta de cores da personagem como complementação do caderno diário.

Apelo ao acesso da página de grupo no Facebook.

Briefing detalhado sobre o grupo no Facebook

Entrega do exercício realizado na aula.

### **17 de Dezembro (90 minutos)**

Entrega dos cadernos dos alunos para continuação de registo entre períodos.

Reflexão sobre a avaliação dos cadernos diários. Discussão e Esclarecimentos.

Lançamento do exercício “Cadáver Exqui(sito)” para realização na aula

Recolha do exercício.

Debriefing das atividades do 1º Período

Incentivo ao acesso da página de grupo no Facebook

### **2º Período**

O programa para o segundo período surge em resposta aos conhecimentos adquiridos no período anterior, procura-se introduzir as temáticas de narrativa e “storyboard”, a ilustração de cenários e a modelação tridimensional da personagem.

### **5 de Janeiro (45 minutos)**

Expressividade e a Personagem

Interação entre Personagens

### **7 de Janeiro (90 minutos)**

## Exercícios Relativos á Expressividade da Personagem

### Registos de Expressões

#### **12 de Janeiro (45 minutos)**

Expressões Corporais, o Corpo como Expressão

#### **14 de Janeiro (90 minutos)**

Expressões Corporais, o Corpo como Expressão

Representação da Personagem, Lançamento da Folha de Referência da Personagem

#### **19 de Janeiro (45 minutos)**

Registo da Personagem, Expressão e Linguagem Corporal como Comunicação

#### **21 de Janeiro (90 minutos)**

Recolha da Folha de Referência da Personagem – Definição da Personagem

#### **26 de Janeiro (45 minutos)**

Background – Cenários e a Situação Espacial da Personagem

#### **28 de Janeiro (90 minutos)**

Background – Cenários e a Situação Espacial da Personagem

Exercícios de Registo

Briefing de Narrativa e “Storyboarding”

#### **2 de Fevereiro (45 minutos)**

Exercícios de “Storyboarding”

#### **4 de Fevereiro (90 minutos)**

Produção do Storyboard e Cenários

#### **9 de Fevereiro (45 minutos)**

Produção do Storyboard e Cenários

**11 de Fevereiro (90 minutos)**

Entrega dos Cenários

**16 de Fevereiro (45 minutos)**

Interação entre Personagens - Narrativa e Diálogo

**18 de Fevereiro (90 minutos)**

Produção da Banda Desenhada (Diálogo)

**23 de Fevereiro (45 minutos)**

Produção da Banda Desenhada (Diálogo)

**25 de Fevereiro (90 minutos)**

Entrega da Banda Desenhada

**01 de Março (45 minutos)**

Tridimensionalidade – A Personagem como modelo 3d

**03 de Março (90 minutos)**

Desenvolvimento do modelo 3d

**08 de Março (45 minutos)**

Desenvolvimento do modelo 3d

**10 de Março (90 minutos)**

Desenvolvimento do modelo 3d

**15 de Março (45 minutos)**

Desenvolvimento do modelo 3d

**17 de Março (90 minutos)**

Entrega do Modelo Tridimensional e Debriefing do Projeto

**Final de Prática de Ensino Supervisionado.**

## Contextualização: O Meio

O Agrupamento de Escolas de Albergaria-a-Velha pertence ao Concelho de Albergaria-a-Velha, no Distrito de Aveiro, com uma área total de 158,83 km<sup>2</sup>, sendo que o concelho de Albergaria-a-Velha é composto pelas freguesias de Albergaria-a-Velha, Alquerubim, Angeja, Branca, Frossos, Ribeira de Fráguas, S. João de Loure e Vale Maior.

Albergaria-a-Velha é dotada de infraestruturas rodoviárias que permitem a fácil conexão e acesso a transportes europeus e nacionais, sendo possível obter ligações de autocarro com intervalos de hora a hora para Aveiro e mesmo a possibilidade de transporte direto desde a Figueira da Foz tanto através de transporte intercity como expressos. Este acesso encontra-se, no entanto, algo limitado em termos de horário, no tocante a ligações distritais e entre freguesias.



*Figura 1 - Entrada da escola*

Regista-se no concelho de Albergaria-a-Velha um forte envelhecimento da população, situação essa, comum um pouco por todo o país, sendo as situações socioeconómicas e as questões socioculturais do meio impactam o desenvolvimento de infraestruturas e do aproveitamento do ensino, sendo que se continuam a registar no concelho fortes vertentes de exclusão social, insucesso e abandono escolar.

Relativo à Escola Secundária c/3º CEB de Albergaria-a-Velha, a sede da AEA AV,

esta é dotada de quatro pavilhões dotados de 28 salas e diversos laboratórios, sendo que as aulas com a turma decorrem na sala 10 do pavilhão C numa sala específica para Educação Visual, assim como um pavilhão ginnodesportivo e um oficial.

A sala C10 é dotada de mesas rebatíveis de desenho e cadeiras altas para a melhor ergonomia dos alunos, apesar deste material mostrar a sua idade, a sua presença é um testemunho á durabilidade do mesmo.

A sala é pavimentada em madeira e provida com balções e bermas em mármore, sendo que os balções são dotados de lavatórios. A sala possui projetor e computador com acesso á rede de internet da escola, sendo que o quadro branco age como ecrã de projeção. A sala possui diversos armários de madeira para o arrumo de material, janelas amplas e um sistema duplo de iluminação.

## Contextualização: A Turma

A turma do 9º ano da AEAAV em que o “Projeto Personagem” foi implementado tem um total de 26 alunos, dos quais 19 são alunas do sexo feminino e 7 do sexo masculino, com idades compreendidas entre os 14 anos de idades e os 16 anos de idade, estando a sua maioria nos 14 anos de idade, sendo que possui um horário para a disciplina de Artes Visuais de 2 blocos semanais, um bloco de 45 minutos às 15h15 nas terças-feiras e um bloco de 90 minutos às 10h10 nas quintas-feiras.

Ambos os blocos de Artes Visuais são precedidos e seguidos por blocos de outras disciplinas em qualquer um dos dias, podendo por isso inferir acerca da disposição e grau de exaustão dos alunos, não só baseado na altura do dia como na quantidade de aulas que já tenham tido, ou venham a ter nesse dia.

Assim sendo, o bloco de terça-feira, devido ao seu horário próximo do final do dia e a sua duração, é mesmo propenso ao desenvolvimento de exercício que requeiram mais atenção ou produtividade ao passo que o bloco da quinta-feira, devido á sua duração e o seu horário como segunda aula do dia, é mais propenso ao desenvolvimento de exercícios mais intensos ou complexos e a uma melhor disposição por parte da turma.

Estas tendências de variação de comportamento baseado na carga horária dos alunos vieram a verificar-se ao longo do período, sendo que foi possível ajustar a frequência de exercícios e a natureza dos mesmos, baseado no dia da semana e na duração da aula.

Baseado na informação obtida através da observação da resposta aos exercícios e o desenvolvimento do projeto foi possível identificar diferentes graus de interesse e aptidão para as artes visuais, sendo que esses interesses abrangem diferentes áreas.

O background sócio cultural, assim como as diferenças de idades, condições sociais e interesses impactam fortemente o comportamento e a performance dos alunos nas aulas. Alunos que inicialmente mostraram desagrado ou desapego pela temática do projeto mostraram apesar disso, uma vontade de experimentar e aprender que me fascinou, apesar de existirem casos que permaneceram nesta atitude inicial de

desinteresse e que infelizmente não só não desenvolveram conteúdo dentro dos critérios de avaliação deste projeto como não apresentaram partes específicas do mesmo.

No seu geral a turma tende a comportar-se de maneira harmoniosa nas aulas mas, como seria de esperar de alunos nesta faixa etária, este comportamento é fortemente influenciado pela carga laboral associada tanto a esta disciplina com às outras disciplinas inseridas no seu currículo letivo. Assim, apesar de se verificar situações com um maior grau de incidência á medida que o primeiro período letivo se aproximou do final, situações em que a vocalização e o aviso tanto por parte do docente como da coordenadora docente não foram comuns e de rápida duração, sendo que com isto me refiro á turma em geral. Já o panorama individual dos alunos difere da situação geral da turma.

Alguns alunos foram, infelizmente, alvo de escrutino mais intenso devido a comportamentos dissociativos durante o decorrer das aulas, como a falta de atenção, a ausência de trabalho e desenvolvimento do mesmo, comportamentos inadequados na sala de aula e não cumprimento de regras estabelecidas para a postura na sala de aula e a comunicação.

Tentei desenvolver diferentes maneiras de me adaptar tanto às necessidades dos alunos, como aos seus interesses e questões, apesar de ter sido possível observar uma sendo que uma melhor comunicação entre docente e aluno possa facilitar este processo. Ao longo desta primeira exposição aos alunos da turma foi possível notar pequenas mudanças comportamentais e produtivas que tenho a mais sincera esperança que, ao longo do próximo período através do estabelecimento de hábitos e imersão no projeto, possam evoluir para algo mais palpável, mais sólido.

# Metodologia Projetual - Comunicação

Este projeto nasceu das necessidades do estabelecimento não só da noção de metodologia de desenvolvimento projetual mas das necessidades de criação de conteúdo artístico. Procurei encontrar um meio que possibilitasse a criação de conteúdo artístico com acompanhamento do professor que motivasse o rompimento de padrões e a exploração de meios não familiares ao aluno. Esta metodologia assenta, numa fase inicial num lançamento de propostas e conteúdo por parte do docente e a pesquisa contínua por parte do aluno e o processamento e refinar da informação obtida através dessa pesquisa. Esta pesquisa é suplementada pelo professor tanto através das aulas como através de uma plataforma “online”, neste caso um grupo privado no Facebook.

Como esta base estabelecida, este método assenta na transmissão de informação, um “loop” de feedback entre docente e educandos, sendo que o professor primeiro transmite a informação aos alunos e esta é processada e avaliada pelos alunos, sendo transmitida de volta ao professor com o “input” dos alunos e dessa maneira sujeita tanto aos pareceres do professor como dos alunos. Necessário será dizer que esta mesma informação, antes de ser transmitida aos alunos é filtrada e discutida com a coordenadora, a professora Manuela Almeida e aprovada, sendo que apenas após esta etapa é que a informação é passada aos alunos.

Desde a primeira fase de esboço da conceção deste projeto que a partilha de informação é uma preocupação e temática recorrente, sendo a comunicação e a discussão desta, um dos pilares fundamentais deste projeto. A capacidade dos alunos de discutirem e contestarem a informação que lhes é providenciada permite, mais do que ocasionalmente, captar melhor as necessidades dos alunos em várias fases do projeto e permite a adaptação por parte do docente face a essas mesmas necessidades. O que quero dizer com isto é que a maneira como a informação, como a “matéria” é transmitida aos alunos, não é estática, estando sujeita às reações dos alunos e procurando adaptar-se para melhor captação e desenvolvimento. Neste sentido recorri às redes sociais e aos formatos multimédia. Através do grupo privado “Projeto Personagem” é possível expor os alunos a vários conteúdos selecionados de acordo com as diferentes fases desta iniciativa de forma direta, procurando mostrar vários exemplos dessas fases e várias aproximações a



cada temática de maneira a expandir a percepção do aluno face a essa mesma temática.

Assim os alunos são facilmente expostos tanto a imagens como vídeos e outros formatos através de uma seleção levada a cabo pelo docente ao mesmo tempo que, mediante a aprovação do administrador da página, neste caso o professor, é possível para os alunos divulgarem as suas pesquisas e partilharem-nas tanto com o resto da turma como com o docente. Adicionalmente, devido á natureza do próprio Facebook enquanto rede social, é possível para os alunos terem acesso a uma linha de contacto direto com o docente fora do horário de aula o que mais uma vez potencia a transferência de informação e a discussão da mesma, eliminando as barreiras do horário de aula e as limitações de atendimento que daí advém.

Este acesso ao Facebook é obviamente mediado através da expressa permissão dos encarregados de educação sendo que foi transmitido aos alunos que procurassem explicar aos seus encarregados o porquê do uso do Facebook enquanto ferramenta para o trabalho desenvolvido dentro, apesar de indiretamente, e fora de aula e o apelo á supervisão por parte dos encarregados, convidando-os a participar no acesso à plataforma e à seleção de conteúdo por parte do aluno e testemunho ao conteúdo colocado pelo docente. Adicionalmente foram transmitidas instruções relativas á segurança e partilha de informação “online” para o benefício dos alunos, apelando á discrição e ao uso judicioso do “senso comum” e de regras específicas da conduta esperada dos alunos, com forte ênfase no tratarem o grupo e o acesso ao mesmo como uma extensão do espaço da sala de aula.

Foi possível observar que, apesar disso, vários alunos possuíam páginas no Facebook sem um mínimo de restrição de acesso a conteúdos pessoais e que esta mesma ausência se continuou a verificar até ao final do 1º período.

No espaço de aula foi procurado fomentar um ambiente harmonioso para a criação de conteúdo artístico e a transmissão e proliferação de informação acerca do mesmo.

Procurei implementar um sistema de requisição por parte de gestos (levantar a mão) para falar, de modo a prevenir o caos e a cacofonia, sendo que este foi usado e cumprido com variáveis graus de rigor. Procurei permitir aos alunos expressarem-se livremente sem obstáculos e “medos” ou hesitações, como mencionei anteriormente a

informação é melhor transmitida e captada se adaptada ao ouvinte, assim como procurei motivar o debate sujeitando-o á regra de requisição anteriormente mencionada.

Apesar do estabelecimento do grupo no Facebook, a aderência por parte dos alunos foi quase inexistente neste primeiro período, sendo que por isso não usufruíram do conteúdo adicional fornecido na página, situação essa que, com a insistência pela parte do docente e a mudança de “status” de grupo privado para público, pelo menos numa situação temporária, possam modificar esta tendência e permitir que a página da Facebook funcione como a “ponte” de ligação entre alunos e docentes que era suposto, referindo as benesses e a facilidade de acesso e partilha de informação que daí advém.

Numa nota posterior é possível referir que, mediante o uso da página da Facebook ou a falta de uso da mesma, seja necessário adaptar este formato a outra plataforma se se verificar uma maior facilidade de acesso, ou menos constrangimento no mesmo, por parte dos alunos.

Adicionalmente foi possível observar a necessidade de orientação de pesquisa e da partilha de sugestões por parte do docente visto a quantidade de casos observados de pesquisa de quantidade ou qualidade insatisfatória.

## A personagem e o caderno diário

Tal como mencionado anteriormente, esta iniciativa foca-se no desenvolvimento de uma personagem criada pelo aluno e na evolução contínua desta. Este projeto procura responder às necessidades de metodologia de projeto esperadas dos alunos num futuro próximo. Com a personagem como um avatar, uma representação do aluno, esta metodologia permite não só o desenvolvimento consistente e contínuo de conteúdo artístico mas também a procura de informação que permita este crescimento artístico. Procura-se implementar no aluno a vontade e o gosto pelo desenvolvimento deste conteúdo e o ato de criar, de desenvolver uma linguagem gráfica própria através da pesquisa e da experimentação, providenciado a partir do acompanhamento próximo pelo docente e do investimento do aluno.

Este projeto procura providenciar bases para o desenvolvimento da personagem, transmitindo ao mesmo tempo ao aluno valores e métodos de trabalho sendo estes facilmente aplicados tanto à área das artes visuais como a outras áreas. Procura-se fomentar um “estado de espírito” receptivo à análise cuidada de conteúdos e à avaliação dos mesmos, à absorção desses mesmos conteúdos e ao exercer de uma atividade de produção artística que procura desmistificar o desenho e combater a terrível noção do “não saber desenhar”.

O desenho e a capacidade de o executar, são características inerentes ao ser humano, presentes na raça humana desde os seus primórdios, encontrada nas paredes de grutas do homem ancestral há vários milénios atrás. A pintura nasce assim, num meio primitivo e acompanha a humanidade ao longo da sua existência, modificando-se, evoluindo, permitindo o desenvolver de outras artes a partir de si, permitindo a transmissão da mais tenra das ideias num meio visível, ultrapassando a barreira das palavras. Quantas vezes ilustrámos conceitos e objetos para nos percebermos quando as palavras não o permitiram? Quantas vezes desenhámos objetos num esforço de criação ou de expressão, quantas vezes mais o faremos ao longo da nossa história? Acaso não é a linguagem escrita, o carácter, uma linguagem gráfica específica que, pelo seu ensino e uso recorrente, interiorizámos e fazemos constante uso? Como existe então um preconceito, um embaraço no uso do desenho? Como é tão comum alguém dizer que não

sabe desenhar?

O desenho está presente em nós, estejamos conscientes ou não deste. A percepção deste, a eterna questão da definição de arte mais a carga psicológica e sócio cultural que este exerce sobre nós é que limita o seu uso e o papel que este tem nas nossas vidas. Associado a esta questão surge frequentemente a noção de talento, a questão do “tens tão jeito para desenhar”. O desenho é um interesse investido, tal como qualquer outra ocupação, é a sua prática que determina o quão apto se é nela, nesse sentido este projeto assenta na dedicação e no esforço associados ao desenho, na prática recorrente, sendo as questões estéticas desta atividade uma consideração secundária.

O que é então pedido do aluno? A prática, o esforço e a dedicação. O exercer destas qualidades em relação aos conteúdos delineados, a resposta ao que é pedido por este projeto, a criação de uma personagem.

O caso de foco deste projeto, a personagem, está livre de limites de temática ou de restrições por parte do docente, mediante o aceitável e apropriado para o âmbito das aulas da disciplina de artes visuais. A personagem deverá ser da total autoria do aluno, original mediante as circunstâncias, desenvolvida através de pesquisa e prática. A personagem deverá ser desenvolvida com meios artísticos não necessariamente restringidos ao desenho, apesar de este ser o padrão observado na turma em que o projeto foi implementado.

Mas antes de falarmos de personagem temos necessariamente de falar do meio em que esta está inserida, a narrativa. Simplificando, a narrativa é uma história, uma sequência de ações, descrições e cenários onde personagens interagem entre si ou com um algo.

É possível afirmar que a vida de cada um de nós é uma narrativa onde somos simultaneamente narradores e personagens e cada pessoa que contactamos é uma personagem adicional. Neste sentido cada vida é uma narrativa única, não existe maneira de realizarmos exatamente o mesmo que outros fizeram ou vivenciarmos exatamente as mesmas experiências. No entanto, estas limitações não se aplicam às narrativas de ficção. Procuro com desta maneira referir a questão do plágio e o quão infelizmente este surge associado a questão da criação de conteúdo. A personagem surge assim como uma linha de guia para as histórias que queremos contar, é a nossa própria mão e uma das possíveis

perspetivas nas narrativas que criamos.

Esta personagem, assim como o restante material referente a este projeto é registada num caderno diário mantido por cada aluno, podendo este caderno diário ser comprado ou construído pelo aluno na sua fase inicial. Por uma questão de facilidade de transporte e o apelo ao uso tanto no interior como exterior da sala de aula, o caderno diário deverá ser de um formato facilmente transportável.

Apesar do formato ser escolhido pelo aluno foi registada uma predominância do formato estandardizado “A5” sugerido pelo docente. Adicionalmente foi sugerido a impermeabilização pelo menos parcial do caderno de modo a que este sobreviva aos rigores do uso contínuo e ao abuso do ambiente destrutivo que é a mochila do aluno. Esta sugestão foi relembrada sobretudo aos alunos que optaram por fazer o seu próprio caderno visto ser mais frágil por inerência, sendo que fiquei agradavelmente surpreso por determinadas soluções que alguns dos alunos apresentaram.

Foram dadas algumas sugestões referentes ao uso de materiais de fácil acesso monetário como o “eva” e capas de plástico, assim como foi sugerido o uso de marcadores ou outro material de referência e organização. Foi adicionalmente pedido aos alunos que decorassem o caderno com algo das suas preferências num esforço de reflexão sobre si mesmos.

Como referido anteriormente, salvo raras exceções, o registo do desenvolvimento da personagem é quase exclusivamente realizado no caderno diário. Dessa medida é necessário que as folhas do caderno sejam adequadamente espessas para possibilitar o uso de vários materiais de registo como por exemplo aguarelas e marcadores de filtro evitando o surgimento de situações como páginas danificadas ou inutilizadas pelo uso mais intenso ou menos cuidado.

Esta situação torna-se mais fácil de prevenir no caso do caderno “montado” pelo aluno baseado no método menos complexo de juntar páginas. Baseado no modelo “Midori” criado pela empresa “Traveler” e popularizado nos últimos anos graças á sua divulgação por escritores e artistas, o modelo sugerido pelo docente é unido graças a um sistema de aglomerados de páginas agrafadas e uma capa dotada de elástico onde essas páginas são seguradas, permitindo a adição de mais aglomerados de páginas de diferentes tipos conforme as necessidades do aluno. Adicionalmente a montagem do caderno,

independentemente do formato escolhido pelo aluno, é em si um exercício criativo que permite ao aluno considerar, pelo menos numa situação inicial, que tipo de trabalho quer realizar. O caderno assume assim uma nota de projeto de “scrapbooking” na sua natureza moldada diretamente pelo aluno, refletindo não só o processo de registo, pesquisa e experimentação do projeto mas também, possivelmente, a personalidade de cada aluno.

Através deste especto do projeto foi possível observar uma série de variações e temáticas na decoração do caderno. Vários alunos usaram “eva” para a criação de capas mais duras, sendo que os que optaram por esta vertente usaram a plasticidade do material para pintura e colagem. Os alunos que optaram por capas de papel complementadas com coberturas de plástico mostraram uma maior propensão para o uso de colagem.

Infelizmente verificaram-se casos de ausência da decoração do caderno, sendo que esta se refletiu na avaliação do mesmo.

Em resumo, a manutenção e uso do caderno são uma constante no decorrer deste projeto, sendo que o primeiro período se foca na construção e decoração do caderno e na organização inicial deste. O caderno deve estar presente em todas as aulas e, tirando situações específicas, é o principal meio de registo. Assim sendo, a avaliação do projeto está necessariamente ligada ao caderno diário.

# Avaliação do Projeto no 1º Período

A avaliação dos alunos foca-se no desenvolvimento da personagem e categorias específicas desse mesmo desenvolvimento. Foi pedido aos alunos o uso de um caderno diário onde o registo do desenvolvimento da personagem é registado exclusivamente pelo menos neste primeiro período.

Foi pedido aos alunos para apresentarem um mínimo de vinte páginas no final do primeiro período, no espaço compreendido entre 17 de Novembro e 17 de Dezembro de 2015.

Assim a avaliação do desenvolvimento do projeto relativa a este período, em específico na plataforma do caderno diário, encontra-se dividida em seis partes:

- 1ª parte - Capa e primeira página (10%), relativa á decoração e customização da capa do caderno, nomeadamente materiais; escolhas decorativas e a extensão destas (capa e contra capa); identificação do caderno e a primeira página do caderno, identificada como “Projeto Personagem”, sendo os específicos desta identificação á escolha do aluno, mas do qual era espera algum tipo de decoração, sendo que esta última não se verificou em nenhum dos cadernos dos alunos desta turma;
- 2ª parte - Lista de Preferências (10%), uma lista de 20 itens pedida aos alunos na primeira aula;
- 3ª parte – Pesquisa (20%), pesquisa gráfica baseada na lista de preferências e evoluindo de modo a englobar influências gráficas para a personagem, incorporando o mapa de influências e um selecionar mais rigoroso de informação;
- 4ª parte - Estudos e Definição de Personagem (25%), processo conceptual de esboços de criação da personagem e afins recolha de material associado;

- 5ª parte – Paleta e Definição de Cores (25%), elaboração de vários estudos a cor para a seleção de uma paleta de cores para a personagem, sendo a personagem posteriormente registada nessa mesma paleta;
- 6ª parte – Cumprimento de 20 páginas (10%), pedidas como contagem mínima de material aos alunos.



# Desenvolvimento do Projeto no 1º Período

O projeto foi lançado através de um briefing que detalhava a primeira fase do trabalho e introduzia os alunos para a questão do desenvolvimento da personagem (consultar apresentação 1) através do visionamento de vários vídeos de diferentes características e origens na aula de 17 de Novembro.

Após este briefing foi pedido aos alunos para escreverem uma pequena lista de vinte itens de acordo com os seus gostos. Esta primeira fase serviu para introduzir os alunos á ideia de pesquisa e recolha de informação, apesar de maneira simplificada e sem o uso de grandes recursos. Posteriormente foi-lhes pedido para realizarem uma breve pesquisa de imagens relacionada com os itens que tinham colocado nas listas, pedindo-lhes que imprimissem as imagens recolhidas e as acrescentassem ao caderno diário.

Esta fase revelou-se algo conturbada, visto até á data alguns alunos ainda não a terem concluído, sendo que era suposto esta fase ser apenas uma pequena amostra do tipo de pesquisa que seria esperado dos alunos no decorrer do projeto. No entanto alguns alunos realizaram-na com o mesmo rigor e capacidade de gestão de tempo que toda a turma mostrou na criação da lista de vinte itens. A base desta pesquisa inicial, aparentemente desassociada com a personagem, serviu não só de teste para as capacidades de pesquisa do aluno mas também como meio para o docente melhor observar e conhecer um pouco dos gostos dos alunos e em que medida estes influenciariam o desenvolvimento da personagem.

Em seguida foi-lhes pedido, após a primeira exposição á ideia de personagem e o que a constitui, a realização de uma pesquisa de imagens e conceitos baseada nos gostos do aluno de modo a recolher influências para a personagem, sendo que este pedido foi recorrente, procurando conciliar as diferentes fases de desenvolvimento da personagem com um aprimorar e refinar da pesquisa feita em relação não só á temática como á personagem de cada aluno.

Como referido anteriormente, muitos alunos mostraram os resultados

insuficientes na pesquisa ou a total ausência desta, sendo que ao longo da recolha desta informação e o decorrer das aulas foi mostrado aos alunos que este processo de pesquisa não só é relativamente rápido de ser executado como não requer o comprometer das atividades, leia-se trabalhos de casa, de outras disciplinas, ou do tempo fora de aula. Apesar deste lembrar constante e da existência da página de grupo no Facebook para procurar aliviar esta mesma pesquisa, alguns os alunos não só não a realizaram como a maioria dos alunos não acedeu ao grupo do Facebook.

Com a continuidade da pesquisa e o desenvolvimento do projeto foi transmitido aos alunos a noção do mapa de referências, uma pequena grelha de pesquisa de imagens com dimensões determinadas pelo aluno (sendo que no entanto foi recomendado que tivessem um tamanho mínimo de uma página A5) na qual os alunos organizariam as imagens ou conceitos que mais os inspiraram na criação da personagem por uma hierarquia de tamanhos, onde imagens com tamanho maior teriam mais influência ao passo que imagens de menor tamanho teriam menor influência. O lançamento desta atividade seguiu em paralelo com o desenvolvimento da forma da personagem, visto esta pesquisa e a forma da personagem estarem necessariamente interligadas.

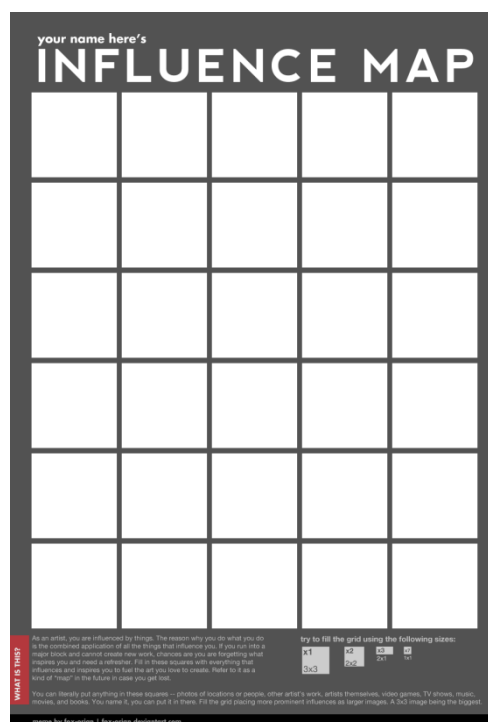


Figura 2 - "Influence Map" pela artista fox orion

No entanto não só esta fase foi tida como um pensamento de última hora por grande parte dos alunos como em alguns casos tal pesquisa era inexistente.

Como referido anteriormente neste relatório, a personagem surge é “uma linha de guia para as histórias que queremos contar, é a nossa própria mão e uma das possíveis perspetivas nas narrativas que criamos”. Assim a personagem deverá ser dotada de uma série de características que lhe serão atribuídas pelo aluno mediante os fatores pedidos pelo docente, sendo a primeira característica a desenvolver a função da personagem.

A função da personagem é o ponto de partida para este projeto. Antes dos primeiros esboços, antes de qualquer outra questão surge a função, um requerimento que permite ao aluno criar uma conceção da sua personagem antes de criar a forma. A função ajuda a delinear o restante processo da personagem. O que é a personagem? Um herói? Um vilão? Nenhum destes? A personagem serve como fio condutor numa história, tal como mencionado anteriormente, sem que essa característica seja, no entanto, a única função dela. Antes de ter uma personalidade ou sequer uma cara, uma personagem tem de ter uma função, algo que determine o que o aluno criará. A função da personagem é escolhida pelo aluno livremente, permitindo criar uma pequena noção da direção que a personagem irá seguir. No entanto, tal como todos os aspetos da personagem, a função é algo mutável, sujeito a modificações e adaptação constante.

O registo da função inserido no caderno, sendo que alguns alunos colocaram outros detalhes acerca das suas personagens juntamente com a função apesar de tal não lhes ter sido indicado, esta necessidade de atribuírem características às personagens é algo esperado e encorajado visto facilitar ao aluno a projeção de características e qualidades da personagem, permitindo atribuir-lhe valores iniciais que ajudam não só a melhor caracterizar a personagem com a orientar melhor esta primeira fase de desenvolvimento da personagem.

Uma vez a função atribuída à personagem passámos à fase seguinte, a forma. A forma segue como uma consequência da função, tal como o adágio do “designer” sugere.

A forma é o que molda o aspeto “exterior” da personagem, o seu corpo, o seu aspeto, parte da sua identidade. É a forma de uma personagem que nos permite ou não reconhecê-la, que nos permite associar-lhe mais facilmente conceitos e características. A

forma dita também a dificuldade com que o aluno reproduz a personagem, a norma usada por artistas e animadores é o quão mais facilmente reproduzível uma personagem é, mais fácil é representá-la em movimento. Esta noção também aparece associada a noções de design e marketing, onde uma forma simples é mais facilmente reconhecível e por isso mais facilmente memorizada.

Estas noções, em conjunto, formam os tenentes básicos para a criação de uma personagem memorável, no entanto, esta nem sempre é a regra. Muitas vezes uma personagem é reconhecida precisamente pela complexidade da sua forma ou a maneira como é reproduzida, sendo que faturam nessa questão mais aspetos do que a forma da personagem. Esta ênfase na forma e nas questões de reconhecimento procura também transmitir aos alunos questões de observação e perceção não só de personagens como objetos e estruturas. Esta capacidade de observação e captação das formas geométricas simples contidas em formas mais complexas é algo que procurei por ênfase nesta fase. A simplificação de formas e a observação das mesmas é uma das capacidades mais úteis que um jovem artista pode desenvolver. Ser capaz de captar estas formas geométricas base não só serve como uma referência base para a criação e representação de formas e objetos mais complexos.

Foi referido, através da mostra de exemplos de imagens de personagens de séries animadas e de videojogos, como a forma da personagem ajudava na caracterização parcial da personagem mas também na relação entre objetos e personagens contidos no mesmo universo. Estas diferenças de forma não só caracterizam e identificam cada personagem como permitem uma associação entre personagens.

Refere-se o exemplo das personagens “Astérix e Obélix” dos autores René Goscinny e Albert Uderzo. Apesar do traço de Uderzo ser distinto, a primeira observação feita em relação às personagens é o tamanho diminuto de Astérix face às dimensões do seu companheiro Obélix. Não só isso mas também o facto de, apesar de partilharem traços e acessórios similares como os bigodes e capacetes, são opostos no tocante às dimensões e formas que os caracterizam.



*Figura 3- Astérix e Obélix, de Goscinny e Uderzo*

Procurou-se com isto introduzir a noção de formas complementares e formas contrastantes e a maneira como estes dois tipos de formas se relacionam entre si, permitindo distinguir e no entanto unir tanto aspetos da mesma personagem como personagens entre si. Esta noção permite evidenciar diferenças anatómicas entre personagens, podendo adicionalmente manifestar-se em diferenças ideológicas e diferenças entre papéis das personagens e a sua relevância para a narrativa onde estão inseridas.

Desta maneira, a forma da personagem foi algo desenvolvido durante este primeiro período durante algum tempo devido ao facto de esta fase ser tão marcante no desenvolvimento da personagem, no entanto, tal como a função a forma é adaptável e vai ser sujeita a muitas mudanças ao longo do projeto.

Nesta fase de desenvolvimento, após os alunos terem sido introduzidos às questões da função e forma da personagem e da pesquisa e experimentação necessárias para responder a estas necessidades, foi introduzida aos alunos a temática da cor e da

palette de cores da personagem.

Esta temática de final de período foi introduzida aos alunos como consequência direta da forma da personagem. Se, como referido anteriormente, a forma de uma personagem permite não só a sua caracterização, ou pelo menos parte desta, e a identificação e memorização da personagem, a cor age com um complemento á forma. Tal como a forma, a cor permite a caracterização da personagem. Tradicionalmente cores mais quentes estão associadas a emoções mais intensas, mas não necessariamente. Na cultura japonesa do teatro kabuki dominado pelo detalhe conferido á indumentária e apresentação de cada personagem, cores quentes tendem a ser associadas a protagonistas e personagens benignas ao passo que cores frias e o branco tendem a ser associadas a antagonistas, personagens menos benignas ou mesmo malignas e a elementos sobrenaturais.



*Figura 4 - Peça de Kabuki no teatro Kabuki-za em Tóquio, no distrito de Ginza*

Devido á exposição á cultura popular japonesa iniciada no final dos anos oitenta e ao longo da década de noventa, sendo que esta se encontra cada vez mais presente na nossa cultura visual nos dias de hoje, é natural que estas mesmas noções tenham sido consciente ou inconscientemente absorvidas por nós, mas sobretudo pelos alunos devido á faixa etária onde se encontra. Assim foram escolhidos exemplos tanto da cultura japonesa como da cultura ocidental para melhor exemplificar estas noções e tendências.

Esta selecção foi elaborada tendo em conta tendências e exemplos específicos facilmente reconhecíveis pelos alunos tanto no seu papel enquanto marcas de uma geração e um movimento como pela actualidade e prevalência de muitos dos exemplos. Foi escolhido material facilmente acessível pelo aluno e cujo cariz se encontra de acordo com os valores, comportamentos e temáticas adequadas ao espaço da sala de aula. Procurei diversificar tanto fontes como estilos gráficos e representar o melhor possível a ideias que transmiti ao longo do período aos alunos. Neste sentido procurei séries animadas e bandas desenhadas, entre outros, facilmente acessíveis e se possível com um cariz educativo e com uma linguagem visual fluida e diversificada, procurando ilustrar várias perspetivas e meios.

Assim surgem os exemplos seguintes, as personagens Son Goku e Vegeta do manga e anime (banda desenhada e animação japonesa) Dragonball Z criados por Akira Toriyama. Ícones de uma das séries animadas mais marcantes e facilmente reconhecidas do movimento de proliferação de cultura japonesa anteriormente mencionado, não só os traços das personagens e as suas formas estilizadas são facilmente reconhecíveis como as suas cores estão associadas á natureza das personagens e á relação que estas têm entre si.



*Figura 5 - Son Goku e Vegeta da série Dragonball Z criada por Akira Toriyama*

Sendo o protagonista da série, Son Goku traja em cor de laranja, cores frias estão presentes na sua indumentária mas predominam as cores quentes. No sentido da típica série “shonen”, isto é para rapazes com idades entre o pré adolescente e o pré adulto, o

protagonista assume o papel típico da entidade benéfica que defende os fracos e oprimidos, maioritariamente através da sua força e destreza física, de forças maléficas. Já o Vegeta representa o espectro oposto, tendo as suas raízes como vilão e tendo-se eventualmente tornado num anti-herói, mantendo no entanto uma identidade cromática repleta de branco e azul, simbolizando, como no teatro kabuki, a sua presença “menos benéfica” ou pelo menos desprovida dos valores tradicionais associados a um herói. Este contraste cromático não só ajuda a colocar as personagens em espectros de ação opostos como sugere crenças e práticas opostas entre personagens, criando uma relação de antagonismo entre estas.

Procurei referir exemplos similares a estes não só com estas personagens, mas com personagens de outras séries tanto de acordo com estes princípios tal como com subversões do mesmo. Estas apresentações, apesar do seu cariz tanto expositivo como participativo ajudaram a, através da interação mais livre com os alunos, transmitir melhor estes conceitos, criando no entanto uma dependência dos alunos pelo material exposto, sendo que optei por abandonar este formato de apresentações digitais e ilustrar exemplos no quadro da sala de aula.

Uma vez apresentados a esta fase do projeto e a estas tendências cromáticas foi pedido aos alunos para que, através de um processo de experimentação e seleção, escolhessem uma paleta de cores para as suas personagens, começando então a representarem as personagens a cores.

Uma tendência detetada em alguns alunos foi uma maior facilidade no registo monocromático, na expressão de traço e na reprodução da personagem apresentam dificuldade em ilustrar a personagem a cores. Esta situação verificou-se em vários casos sem que o oposto se tenha registado. Infelizmente também foi possível verificar que os alunos com esta dificuldade optaram por não incluir registos a cores no caderno diário e outros casos onde houve registo de paleta de cores mas não o registo da personagem a cores.

Na última aula do período, 17 de Dezembro, optei por, após uma apresentação das notas da avaliação dos cadernos diários, propor aos alunos a realização do exercício de “Cadáver Exqui” ou “Cadáver Esquisito”.



Este exercício, baseado num jogo coletivo surrealista inventado por volta de 1925 em França. Originalmente associado á subversão do discurso literário convencional, este exercício tinha como propósito colocar na mesma frase palavras desconectadas.

Mesmo na sua versão original, este exercício requer mais do que um interveniente, sendo por isso um bom exemplo de um exercício em grupo. Cada um dos participantes intervém da maneira que deseja, dobrando o papel onde o exercício decorre de modo a que o resto dos colaboradores não tenha conhecimento do que foi registado pela pessoa anterior.

O exercício, ou mais concretamente esta vertente dele, centra-se no uso de um médium gráfico como base.

Com instruções simples, sendo que o exercício pode ser modificado e adaptado com facilidade mesmo quando estas "regras" são quebradas. Assim foi pedido aos alunos que usassem uma folha A3 e que a dobrassem em quatro partes iguais na vertical, desenhando na primeira dessas partes e dobrando o papel de modo a que a pessoa para quem passem a folha não pudesse ver o que já estava desenhado ela.

O exercício inicialmente dividido em espaços de 10 minutos, sendo que ao fim de dois turnos se revelou que esse tempo era demasiado prolongado para os alunos e promovia demasiada ênfase no traço e detalhe gráfico posto em cada uma das partes, sendo que o exercício tinha como objetivo a rápida criação de personagem através deste processo de randomização.

Assim os turnos foram reduzidos para espaços de 5 minutos, o que se revelou bastante cómodo para os alunos. Como referido, assim que cada turno acabava o aluno passava a sua folha para o colega atrás. Após os quatro turnos requeridos para o completar da figura, sendo que cada parte correspondia por ordem a cabeça; tronco e braços; bacia, ancas e pernas e um turno final para os pés, as folhas foram redistribuídas aleatoriamente pela turma, sendo que foi pedido aos alunos que reproduzissem a figura que lhes tinha calhado no seu estilo gráfico e que realizassem esse registo no caderno ou diretamente ou posteriormente por colagem ou reprodução.

Este exercício procurou ilustrar o processo de criação de personagens num método mais caótico e aleatório escapando às necessidades e pesquisa contínua do

desenvolvimento da personagem conforme os parâmetros do projeto. Procurei promover através deste exercício a gestão de tempo e o quebrar das rotinas estabelecidas pelo projeto num esforço de sensibilizar os alunos face ao que tinha sido desenvolvido até á data e também de forma a providenciar simultaneamente um escape e uma reinterpretação face a esses mesmos “ensinamentos”.

Assim encerro a descrição das atividades desenvolvidas durante o primeiro semestre, referindo a necessidade de adaptação ao horário e frequência das aulas assim como a gestão de tempo e a capacidade de produção tanto dos alunos como minha com a razão para o desenvolvimento menos expedito de determinadas temáticas e um desenvolvimento do projeto menos extenso.

## Considerações de final de período

Através desta primeira parte da implementação do projeto e o consequente lecionar de aulas junto da turma em questão foi-me possível, pela primeira vez, assumir o papel de docente. A experiência relevou-se bastante positiva e bastante recompensante. Foi-me permitido observar e reagir a partir da perspetiva única do docente e como é “turbulento” este papel. Observei comportamentos esperados e típicos de alunos do 9º ano mas também alguns que me surpreenderam pela positiva.

Relativo ao lecionar da disciplina de Artes Visuais é-me possível constatar que a implementação de temática por aula, tal como é possível observar nos relatórios das aulas, é inconstante e requer bastante adaptação e prática, na grande maioria das vezes questões e exposições que julgaria ser possível expor em determinado tempo acabaram por demorar mais e foi necessário um esforço consciente da minha parte, assim com o concelho e o acolhimento constante por parte da Prof.<sup>a</sup> Manuela Almeida, para que fosse possível apresentar determinadas questões e conceitos á turma de modo a prevenir este mesmo “lapso” de tempo.

Meios como as apresentações em “PowerPoint” ou o visionamento de vídeos no espaço de aula acabaram por se revelar demasiado distrativos para os alunos e em vez de potenciarem a produtividade, acabavam por promover a placidez e a falta de trabalho, sendo que adotei um sistema de exposição baseado em desenhos e instruções no quadro da sala de aula á capacidade de resposta a estas situações no momento e ao enforçar de períodos de atenção á apresentação e períodos de trabalho devido á rapidez com que esse material é apagado.

No decorrer da implementação do projeto foquei-me mais neste tipo de exposição, sendo que desenvolvi um intermédio entre o desenho no quadro e a projeção. Como referido anteriormente, a plataforma do Facebook não revelou nenhuma vantagem no seu uso devido á falta de acesso por parte dos alunos, negando assim as capacidades de comunicação e exposição de material selecionado fora do espaço de aula, para algum desapontamento meu e detrimento dos alunos.

Também é necessário mencionar que a exposição de cadernos de registos meus aos alunos, talvez pelo trânsito rápido desses cadernos ou pela natureza dos mesmos, não beneficiou as aulas para além da aclimatização face ao docente e á exposição dos alunos a material exterior aos seus interesses. A exposição aos cadernos é suposto providenciar um “desembaraçar” de preconceitos e promover uma atitude de “practice what you preach” junto dos alunos, mas tal mensagem não foi bem transmitida ou recebida, sem bem que existem um ou outro caso em que os alunos observaram esta ideia.

O apoio e a coordenação por parte da Prof.<sup>a</sup> Manuela Almeida revelou-se uma mais-valia, uma verdadeira âncora na perceção da turma e na avaliação de meios e técnicas junto da turma, tanto em controlo comportamental como na vertente didática, sem a coordenação atenta por parte da docente grande parte do projeto não teria sido possível ou implementável.

Neste momento final do primeiro período especulei acerca da viabilidade da implementação do projeto e do desenvolvimento do mesmo, esperando que a comunicação entre mim e os alunos se torna-se mais espontânea e que existisse um maior grau de interesse e trabalho por parte dos alunos, sendo que me comprometi a tomar as medidas possíveis para o fomentar. Adicionalmente considerei a possibilidade de continuar a motivar os alunos ao longo do próximo período e de conseguir deixar neles “o bichinho” da expressão artística e a autoconfiança necessária para tal. O meu êxito nesses mesmos campos é debatível, tendo suscitado fortes dúvidas que me levaram a usar ferramentas mais precisas para a recolha de informação e o feedback entre docente e alunos.

# Programa de Implementação do “Projeto Personagem” no 2º Período

O plano de implementação do 2º Período tenta dar seguimento às noções abordadas no período anterior, procurando focar-se no desenvolvimento da personagem transcendendo a componente física desta. Assim procurei introduzir as temáticas de ilustração de cenários e a relação entre a personagem e o espaço, narrativa sequencial, tanto individual como em pares, juntamente com a planificações dos mesmos em “storyboard”, culminando na representação tridimensional da personagem, sendo que me refiro à planificação original.

## **2º Período**

### **5 de Janeiro (45 minutos)**

Expressividade e a Personagem

Interação entre Personagens

### **7 de Janeiro (90 minutos)**

Exercícios Relativos à Expressividade da Personagem

Registos de Expressões

### **12 de Janeiro (45 minutos)**

Expressões Corporais, o Corpo como Expressão

### **14 de Janeiro (90 minutos)**

Expressões Corporais, o Corpo como Expressão

Representação da Personagem, Lançamento da Folha de Referência da Personagem

### **19 de Janeiro (45 minutos)**

Registo da Personagem, Expressão e Linguagem Corporal como Comunicação

### **21 de Janeiro (90 minutos)**

Recolha da Folha de Referência da Personagem – Definição da Personagem

**26 de Janeiro (45 minutos)**

Background – Cenários e a Situação Espacial da Personagem

**28 de Janeiro (90 minutos)**

Background – Cenários e a Situação Espacial da Personagem

Exercícios de Registo

Briefing de Narrativa e “Storyboarding”

**2 de Fevereiro (45 minutos)**

Exercícios de “Storyboarding”

**4 de Fevereiro (90 minutos)**

Produção do Storyboard e Cenários

**9 de Fevereiro (45 minutos)**

Produção do Storyboard e Cenários

**11 de Fevereiro (90 minutos)**

Entrega dos Cenários

**16 de Fevereiro (45 minutos)**

Interação entre Personagens - Narrativa e Diálogo

**18 de Fevereiro (90 minutos)**

Produção da Banda Desenhada (Diálogo)

**23 de Fevereiro (45 minutos)**

Produção da Banda Desenhada (Diálogo)

**25 de Fevereiro (90 minutos)**

Entrega da Banda Desenhada

**01 de Março (45 minutos)**

Tridimensionalidade – A Personagem como modelo 3d

**03 de Março (90 minutos)**

Desenvolvimento do modelo 3d

**08 de Março (45 minutos)**

Desenvolvimento do modelo 3d

**10 de Março (90 minutos)**

Desenvolvimento do modelo 3d

**15 de Março (45 minutos)**

Desenvolvimento do modelo 3d

**17 de Março (90 minutos)**

Entrega do Modelo Tridimensional e Debriefing do Projeto

**Final de Prática de Ensino Supervisionado.**

Esta planificação foi subsequentemente modificada em prol de ajuste de horários e entregas.

# Metodologia de Projeto

## Facebook – comunicação e acesso

Como mencionado no anterior documento, o acesso à página no Facebook foi refratário. O facto desta página ser privada supostamente permitiria não só um grau de privacidade e segurança aos alunos como permitiria aos professores verificar os acessos, quantas pessoas viam os “posts”, conversas, etc., o facto é que esta supervisão é comprometida pelo facto de o Facebook assumir que um post foi lido, não pelo acesso a este, mas por simplesmente se fazer “scroll down”, ou seja, um “post” é contado como lido sem ser necessário aceder aos conteúdos do “post” (leia-se vídeos, links externos, etc.). Apesar disto, não só a aderência à página, assim como a consulta de “posts” foi irregular, com grandes lapsos entre a adesão de alunos.



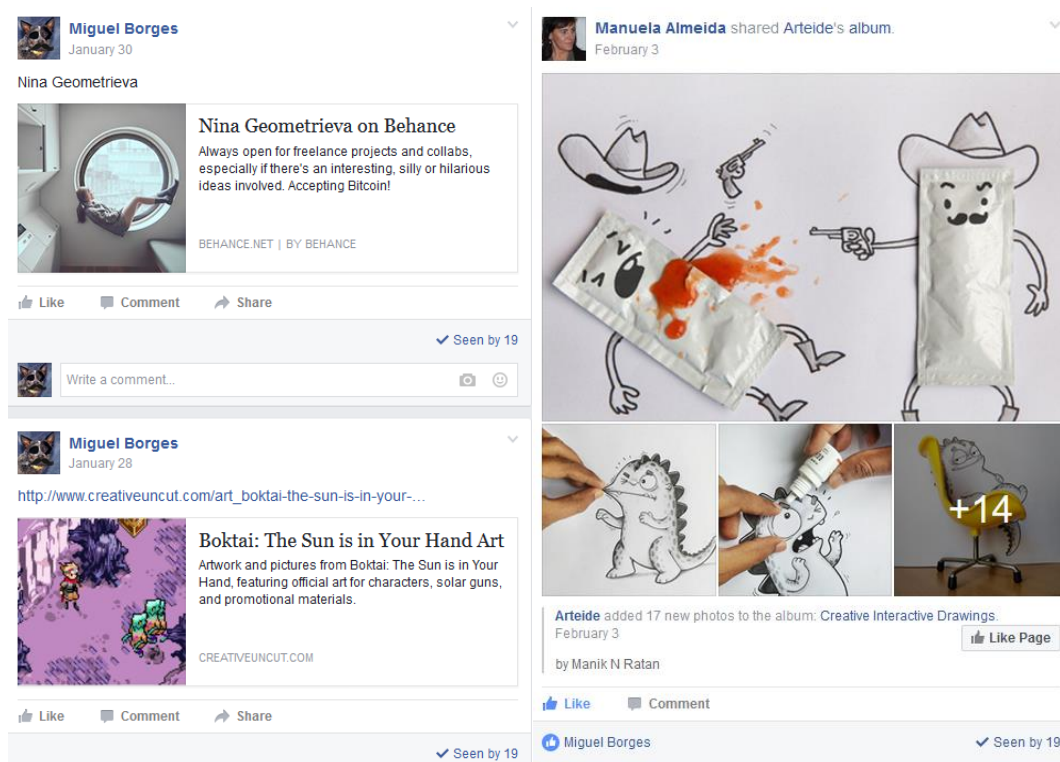
*Figura 6- A página do grupo "Projeto Personagem" no Facebook*

Apesar do incentivo de página pública no decorrer de Dezembro (sendo que este período foi alargado) a adesão à página foi extremamente parca, com o registo extremamente reduzido de alunos, sendo que o acesso ao Facebook voltou a ser apelado



e lembrado aos alunos no decorrer das aulas de Artes Visuais.

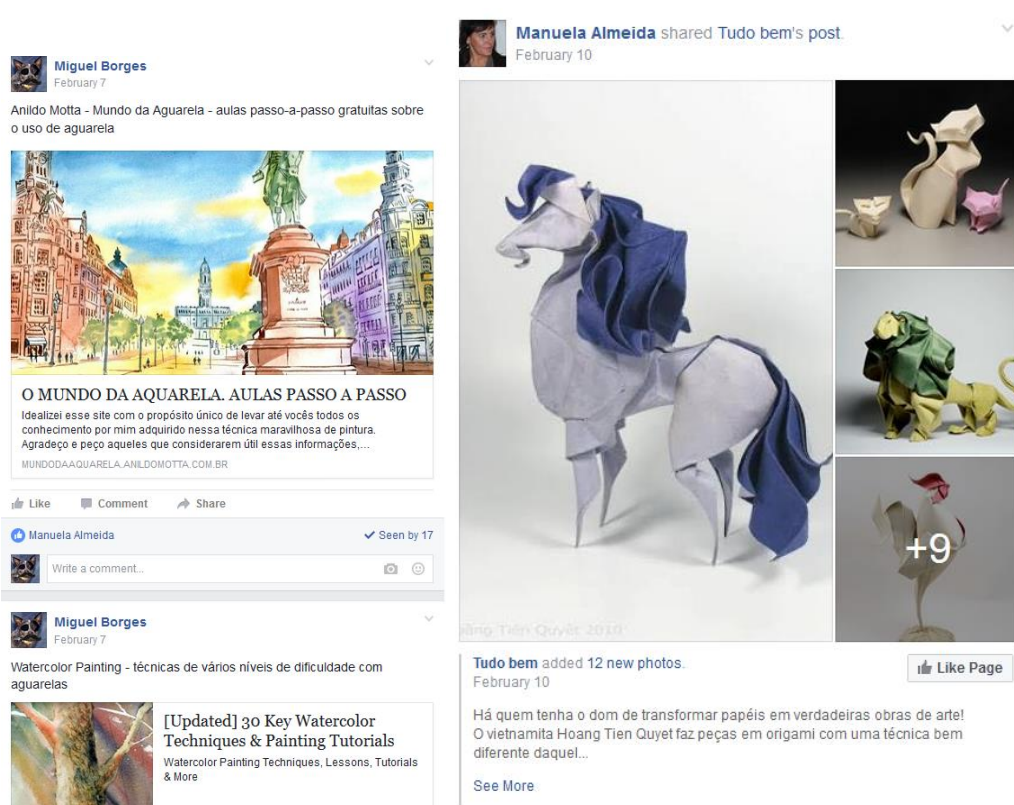
Casos dos alunos “não encontrarem a página” foram recorrentes apesar de verificação do contrário, sendo que apenas quando alertados para o facto de não só alguns alunos terem encontrado e serem membros da página, e por sua vez poderem adicionar outros membros, é que se começou a verificar um número significativo de adesões sendo que, apesar destas circunstâncias, estas terem ocorrido espaçadamente ao longo do período, sendo que no final do período apenas 17 em 26 alunos da turma eram membros da página do Facebook, com posteriores adesões após o segundo período (leia-se, após a conclusão do “Projeto Personagem”), alcançando os 21 alunos.



*Figura 7 - Exemplos de material didático na página do Facebook*

O uso da página do Facebook como plataforma de divulgação de material e orientação também se revelou insuficiente. Se por um lado a página era atualizada com frequência e o material divulgado não só era pertinente ao projeto, assim como selecionado de modo a cobrir uma vasta gama de interesses, o uso da página era esporádico entre os alunos, sendo que material de acompanhamento geral ou mesmo material de acompanhamento para alunos em específico raramente era visualizado.

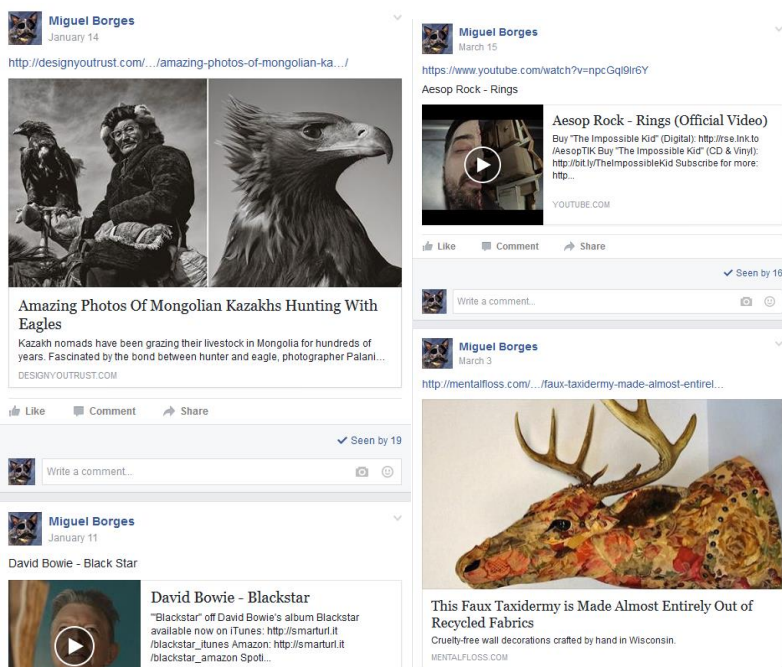
Desde o início do projeto que ambos os professores procuraram apelar á diversificação e exploração de outros materiais e técnicas de expressão plástica para além do desenho com lápis de cor. O apelo a esta exploração foi providenciado tanto em aula como na página do Facebook, através de vídeos, tutoriais e outros exemplos, sendo que, exceto o caso de um grupo de alunos no advento da narrativa em sequência, esta experimentação foi na sua maioria, inexistente.



*Figura 8- Exemplos de técnicas e artistas na página no Facebook*

Adicionalmente volto a mencionar a questão da comunicação. O atendimento e a resposta de dúvidas são uma constante no decorrer das aulas, um fato saudável e para o qual os professores procuraram estar sempre disponíveis e tentaram providenciar não só resposta em aula como online através da página do Facebook, no entanto, a comunicação foi sempre indireta na sua componente online. No decorrer do projeto, apesar do incentivo para tal e as consequentes questões na gestão de tempo e fluir do trabalho do aluno, não foi observável qualquer instância em que um aluno coloca-se questões, pedisse auxílio ou mesmo comunicasse através da página de Facebook no âmbito da disciplina, apesar de

lhes ter sido indicado que este era um meio disponível e recomendado, visto permitir ultrapassar as limitações do horário de aula.



*Figura 9 - Exemplos multimédia na página no Facebook*

Assim assistiu-se a um panorama frequente em que os professores colocavam material online mas não obtinham qualquer feedback por parte dos alunos. Procurei, com a ajuda e orientação da professora Manuela Almeida, providenciar vários exemplos pertinentes á disciplina de Artes Visuais aos alunos, com um foco nas diferentes etapas do “Projeto Personagem”, assim divulgámos filmes, animações, exposições, fotografia, moda, arquitetura, música, entre outros conteúdos como meio de incentivo e auxílio aos alunos, procurando expô-los a diferentes temáticas e perspetivas sobre o material abordado em aula.

Como teste de observação de acesso e discussão experimentei não colocar conteúdos na página como uma medida de suscitar discussão entre os alunos acerca de conteúdos e ao incentivo da procura e pesquisa de referências, sendo confrontado com o facto de os alunos simplesmente não se terem apercebido do sucedido. Isto levanta, infelizmente, a questão de quão os alunos não se sentem incentivados ou predispostos para a pesquisa, mesmo que, como neste caso, esta pesquisa já está feita e disponível para

consulta com a conveniência de não estar delimitada pelas mesmos obstáculos que uma consulta tradicional.

Em última análise, apesar das características positivas da plataforma, a página “Projeto Personagem” não conseguiu alcançar os objetivos para os quais tinha sido criada, por motivos de falta de adesão e uso. Existe uma necessidade de tentar apurar as causas destes, sendo que foi lançado um questionário junto dos alunos que, apesar de responder a algumas questões acerca da falta de adesão, como casos anteriormente não mencionados de falta de acesso á internet, ou casos de recusa de acesso á plataforma do Facebook, casos esses que foram inquiridos aos alunos em aula dos quais não houve manifestações nesse sentido, o facto é que não se conseguiu apurar as razões pelas quais os alunos não procuraram comunicar com os docentes através da plataforma. Questiono assim a viabilidade desta plataforma suplementar, talvez outra plataforma online ou uma aproximação diferente da mesma pudesse melhorar a relação que os alunos têm com esta

# O descontinuar das apresentações PowerPoint

No passado período, como método de briefing e introdução as diferentes fases e temáticas do “Projeto Personagem” foram usadas apresentações de PowerPoint, listando critérios, orientações, entre outros.

No entanto, apesar destas apresentações procurarem cobrir as temáticas introduzidas, o facto é que se notavam problemas com estas. Se por um lado era uma plataforma conveniente e prática, por outro o tempo requerido por apresentação era prolongado por observações dos alunos externas á apresentação, chamadas de atenção, pedidos de reposição de slides ou, num padrão recorrente, a interrupção visto os alunos mostrarem uma propensão para copiar para os cadernos as imagens colocadas nas apresentações, usando-as como “recheio” para aumentar a contagem de páginas usadas nos cadernos sem recorrerem a pesquisa ou ao desenvolvimento do projeto, questão essa observada nos momentos de avaliação do período anterior.

Adicionalmente, a apresentação de PowerPoint, precisava de ser preparada antecipadamente sendo que não conseguia, por vezes, contemplar ou adaptar-se a dúvidas mais específicas dos alunos, sendo que era frequentemente necessário complementar as apresentações com desenhos no quadro da sala de aula.

Considerando estas questões optei por passar fazer as apresentações de cada fase usando apenas o quadro da sala de aula, preparando uma breve lista de conteúdos e referências e usando intervalo antes da aula para desenhar exemplos mais complexos no quadro de modo a maximizar o tempo em aula e como apelo á concentração dos alunos, uma vez que, apagado um exemplo dificilmente se voltaria “atrás”.

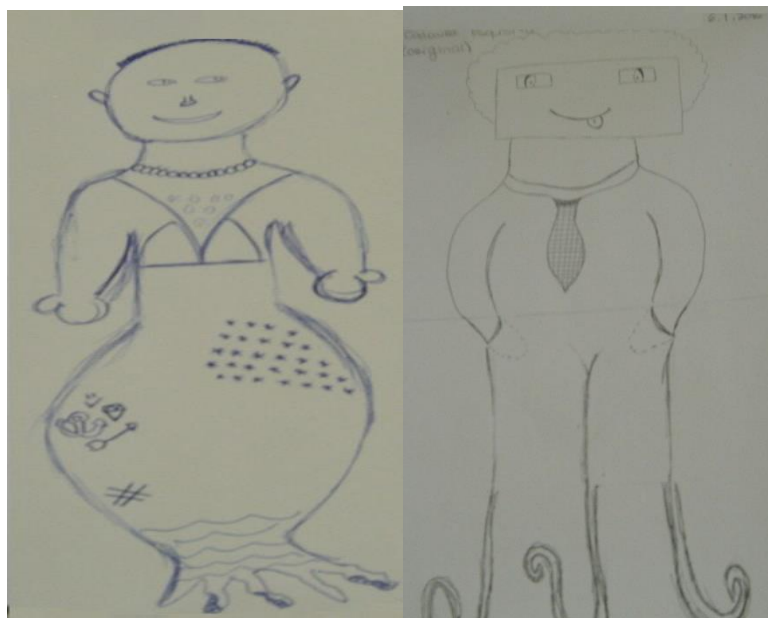
As apresentações foram ainda substancialmente reduzidas em tempo, enfatizando a necessidade de proximidade comunicativa entre docente e discente e a dinâmica de “feedback” entre estes. Procurei ainda conciliar as questões da comunicação dentro e fora de aula, remetendo os alunos á página de Facebook como medida de apoio especializado.

Após a implementação destas novas medidas face às apresentações, foi possível observar um decréscimo de páginas de “recheio” nos cadernos dos alunos e um maior uso do tempo de aula, sendo que este não era necessariamente usado construtivamente, como irei mencionar mais á frente, devido ao comportamento em sala de aula.

## Cadáver Exqui (Esquisito)

Implementado como um exercício de colaboração no final do primeiro período, o cadáver esquisito voltou a surgir no início do segundo período visto ter sido inicialmente usado numa aula em que uma grande parte dos alunos não estava presente. Este exercício foi reimplementado no decorrer da primeira aula do segundo período a 5 de Janeiro como um “pré-aquecimento” para os alunos.

Recebido com receio pelos alunos que ainda não o tinham experimentado e alegria pelos alunos que anteriormente o tinham feito, o cadáver exqui permitiu uma reinserção mais suave na prática ativa das artes visuais após as férias do Natal. Como referido anteriormente, este exercício caracteriza-se pela criação de um esboço criado por vários alunos num processo de seleção aleatória em que, através de uma folha dobrada em quatro partes horizontalmente, cada aluno desenha uma parte de algo, neste caso uma personagem, sem o conhecimento do que aluno anterior desenhou. Com este processo procura-se demonstrar aos alunos não só o quão facilmente se pode gerar uma personagem, mas também o quão benéfica a abstração pode ser no processo criativo.



*Figura 10- Exemplos de Cadáver Exqui, por vários alunos do 9º ano*

Este exercício procura assim, através do seu processo e resultados, demonstrar aos alunos noções de pensamento lateral e abstracionismo, tentando impulsionar os alunos no processo criativo.

Além destes aspetos o exercício foi usado numa medida de continuação dos exercícios cronometrados, numa experiência de estímulo e resposta, procurando abordar as noções de gestão de tempo e fluidez de traço através do pensamento “menos tempo = menos detalhe”, procurando remover limites com o perfeccionismo e procurar estimular a capacidade de adaptação por parte dos alunos. Isto dito, o exercício estava dividido em cinco partes com um espaço de dez minutos cada que permitia, apesar do que dito anteriormente, desenharem confortavelmente na folha, sendo possível adaptar estes espaços de tempo de modo a adaptar ao tempo disponível em aula ou ao médium gráfico usado.

Assim o exercício divide-se em 4 espaços para o desenho da figura, sendo que o aluno oculta o quarto da página onde desenhou e, ou passa ao colega de trás ou o professor passa a outro colega na sala de aula aleatoriamente, e uma quinta parte que envolve a distribuição das figuras completas aos alunos quer por processo de escolha dos alunos ou do professor e a subsequente reprodução da figura completa por parte de cada aluno. Desta forma não só os alunos são expostos aos diferentes traços e escolhas dos restantes alunos da turma, como lhes é possível reinterpretar essa figura no seu próprio traço gráfico.



## Paleta Cromática – Um “follow up”

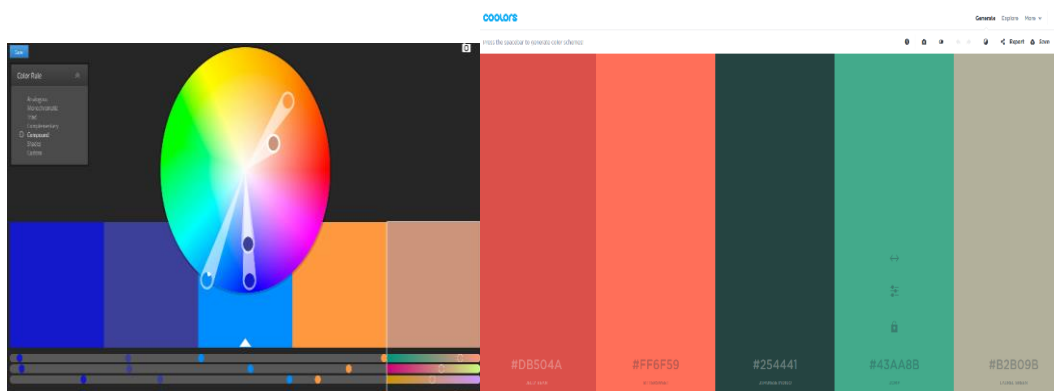
Devido á escassez de tempo no primeiro período, a questão da paleta cromática não foi concluída na data inicialmente prevista. Iniciada nas últimas aulas do primeiro período e estabelecida por isso como um elemento de avaliação, a paleta cromática atribui não só, como o nome indica, uma seleção de cores á personagem, como permite, através desta, a identificação da personagem e a atribuição de características e valores. A paleta cromática de uma personagem é por isso uma mais valia, permitindo continuar o desenvolvimento da personagem e permitindo incorporar noções de teoria cromática neste projeto.



*Figura 11- Exemplo de Paleta de Cores por uma das alunas*

Esta fase foi abordada num plano secundário nas primeiras aulas do segundo período, visto esta ter sido uma das fases do projeto implementadas no período anterior que mais sofreu em termos de resultados, com uma quantidade alarmante de alunos que ou não interpretaram bem as indicações dos docentes, ou simplesmente não incluíram esta fase nos seus cadernos diários, foi-lhes pedido na altura que desenvolvessem a paleta de cores durante as férias do Natal, sendo que os docentes providenciariam ajuda e orientação através da página “Projeto Personagem” no Facebook, sendo-lhes

providenciadas ,inclusive, várias ferramentas digitais de seleção e geração de paletes cromáticas como o Adobe Color CC e o Coolors.



*Figura 12 - Adobe Color CC e Coolors*



*Figura 13 - Paleta de cores de uma das alunas*

A paleta cromática assume assim uma componente regular no restante projeto devido as necessidades das fases projeto posteriores a esta, culminando na representação da figura tridimensional e posteriormente temáticas abordadas posteriormente pela professora Manuela Almeida no decorrer do 3º Período.

# Expressões Faciais e Físicas

Começando o segundo período propriamente dito, a fase de “Expressões Faciais e Físicas” é, após a criação da personagem e a definição de uma folha de referência desta, o próximo passo na evolução e caracterização da personagem. Esta fase caracterizou-se pela introdução e desenvolvimento de, como o nome indica, expressões faciais e físicas, como meio de caracterização de personagem, procurando desta maneira auxiliar os alunos a melhor atribuir valores, tendências, a expressão de emoções personalidade, entre outros fatores, às suas personagens.

Iniciada na aula de 7 de Janeiro e finalizada na aula de 21 do mesmo mês, esta fase foi inicialmente sugerida aos alunos no final do primeiro período como meio de preparação, sendo que foi facultado material de exploração e referência não só em aula como através da página de grupo no Facebook.

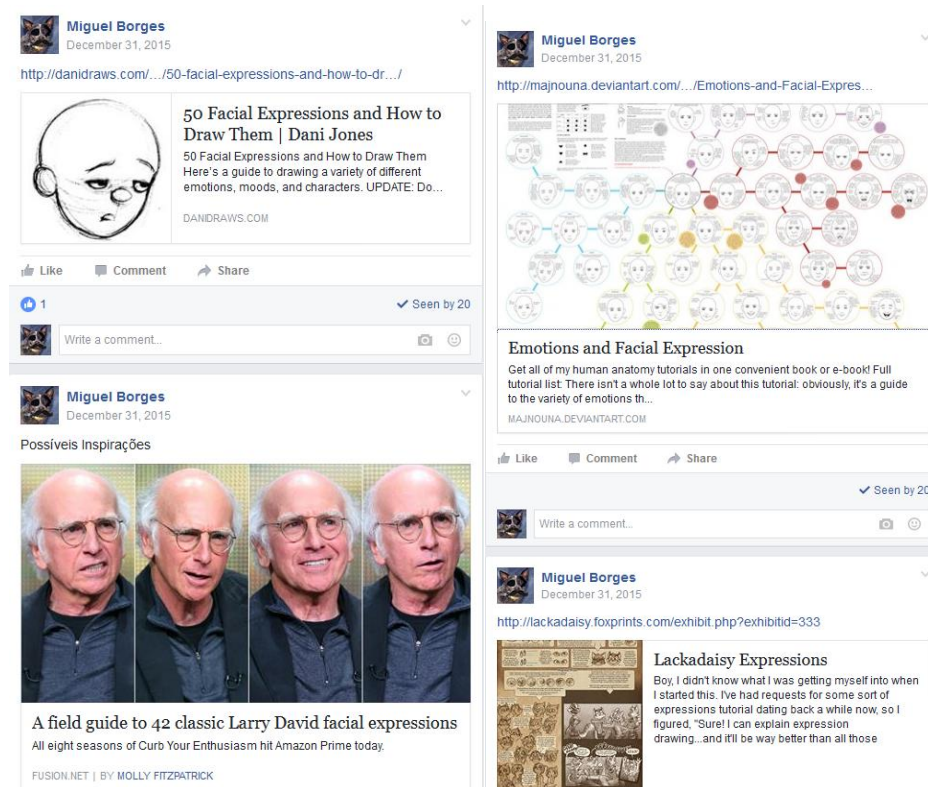


Figura 14 - Exemplos de Expressões e Exagero na página no Facebook

Apesar da situação relativa às apresentações em PowerPoint esta fase, devido às exigências específicas, ainda teve suporte em PowerPoint. Procurámos transmitir aos alunos não só as chaves base de identificação de expressões através do recurso a guias artísticos, fotografias, folhas de referência, entre outros de maneira a possibilitar-lhes uma base comum de recursos, sendo para isso começámos com exercícios coletivos.

Num padrão de seleção aleatório, um aluno era chamado ao quadro e era-lhe pedido para desenhar uma expressão facial, sendo que era pedido aos restantes membros da turma que a identificassem. Este exercício permitiu algum esclarecimento face às questões, nomeadamente:

Os alunos demonstram dificuldade a observar expressões sem a sobre simplificação presente nos “emojis” de comunicação digital, sendo-lhes mais fácil optarem por fontes sobre simplificadas como exemplos presentes em manga e anime, sendo que foi necessário reforçar que devem procurar exemplos mais realistas de modo a desenvolverem o seu próprio processo de adaptação e simplificação, visto que, como mencionado no passado relatório, a simplificação de processos já por si sobre simplificados sem uma compreensão básica do algo que se procura simplificar tende a induzir o usuário e o observador em erro. Não só isso mas a procura de exemplos sobre simplificados tende, adicionalmente, a surgir em pesquisas em que a referência a autores tende a ser vaga, sendo que procurei mais uma vez reforçar as noções de plágio e pesquisa coesa, quer por exemplos de pesquisa feita pelos alunos, quer pelo material providenciado pelo Facebook e em apresentações.

Em segundo lugar, os alunos, quando chamados ao quadro tendem a demonstrar dois tipos de comportamento recorrente, a inibição ou a desinibição, sendo que ambas afetam tanto o objetivo do exercício como o estado de espírito dos alunos em aula e, por consequência, a sua concentração e o seu desempenho, sendo que ao longo do exercício se optou por grupos de alunos no quadro ao invés de apenas um aluno. Como medida de adaptação adicional, alternou-se entre permitir aos alunos a representação de expressões livres e o docente sugerir ao aluno que expressão poderia tentar representar, sendo que a troca de opiniões sobre as expressões entre os alunos suscitava uma atitude desconsiderada e por vezes conflituosa nos alunos, razão por essa este tipo de exercícios foi descontinuado.



*Figura 15- Expressões da Personagem de uma das alunas*

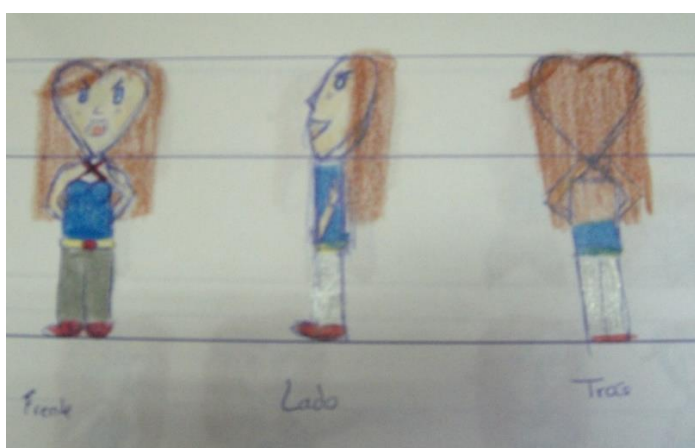
A segunda parte desta fase do projeto incidiu na conjugação entre expressões faciais e expressão física e na maneira como estas se complementam no expressar de emoções, sendo que foram mostrados exemplos destes aspetos em aula aos alunos e lhes foi pedido para procurarem representar as suas personagens a expressarem diferentes tipos de emoções tanto através da expressão facial como através da postura física, sendo que procurei motivar os alunos a apresentar vários exemplos deste exercício. Esta fase procurou também abordar as questões da ênfase e exagero na linguagem corporal, como auxílio á expressividade da personagem, agindo como meio de ligação entre esta fase do projeto e a seguinte.

Mais uma vez agradeço á professora Manuela Almeida pelo apoio no decorrer do projeto, mas em especial nesta fase pois, devido a problemas de saúde me vi impossibilitado de comparecer a algumas das aulas.

## Folha de Referência

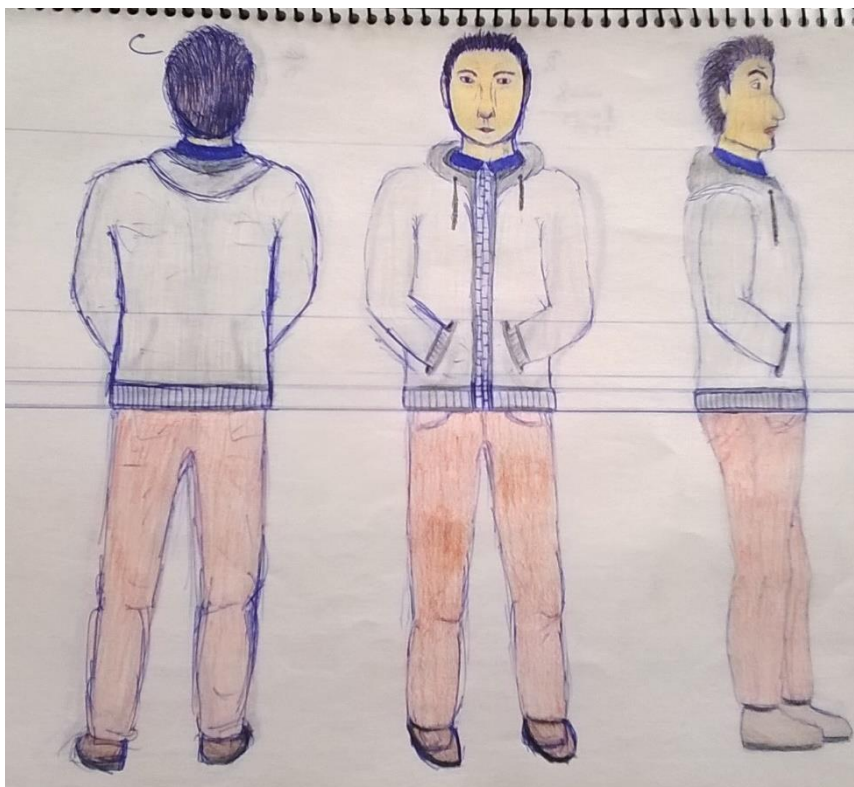
Uma conclusão do desenvolvimento da personagem no tocante às suas características físicas, a folha de referência surge como um registo definitivo do aspeto da personagem. Concebida de modo a permitir uma consulta rápida nas restantes fases do projeto, este exercício requer que o aluno procure efetuá-lo de uma maneira especialmente cuidada e com rigor, assumindo o papel de uma das peças centrais no caderno do aluno e no desenvolvimento da personagem. Como tal foram providenciados vários exemplos deste exercício, das componentes mais simples usadas por artistas gráficos às componentes mais elaboradas usadas por animadores.

Foi pedido aos alunos que criassem um “painel” horizontal onde deveriam representar, de maneira seguida de modo a permitir uma vista geral, a personagem em perspetivas frontal, lateral e traseira, mantendo a proporção espacial, gráfica e cromática da personagem para, tal como o nome indica, servir de referência ao aluno tanto por motivos práticos face às restantes fases do “Projeto Personagem” como por motivos de estabelecer um visual para já definitivo da personagem e permitir desenvolver outros aspetos da personagem mantendo uma coesão gráfica, sendo que para isso deveria ser elaborado ou numa folha ou em duas folhas contíguas, ficando essa decisão à escolha do aluno.



*Figura 16 - Folha de Referência da personagem de uma das alunas*





*Figura 17 - Folha de referência de um dos alunos*

Devido às características deste exercício, a folha de referências foi abordada paralelamente à fase de expressões faciais das personagens, para permitir uma elaboração cuidada, sendo que se procurou usar a prática que os alunos adquiriram na anterior fase do projeto de modo a criar uma habituação à representação da personagem além de uma familiaridade com a anatomia da mesma.

Tirando alguns casos em que, por falta de atenção, problemas de planificação ou falta de prática na representação da personagem, esta fase do projeto decorreu sem grandes incidentes. Apesar disso, esta fase gerou um padrão de alguma desistência com a personagem pelos alunos, sendo que alguns procuraram reformular a personagem posteriormente.

# O Cenário e a Personagem

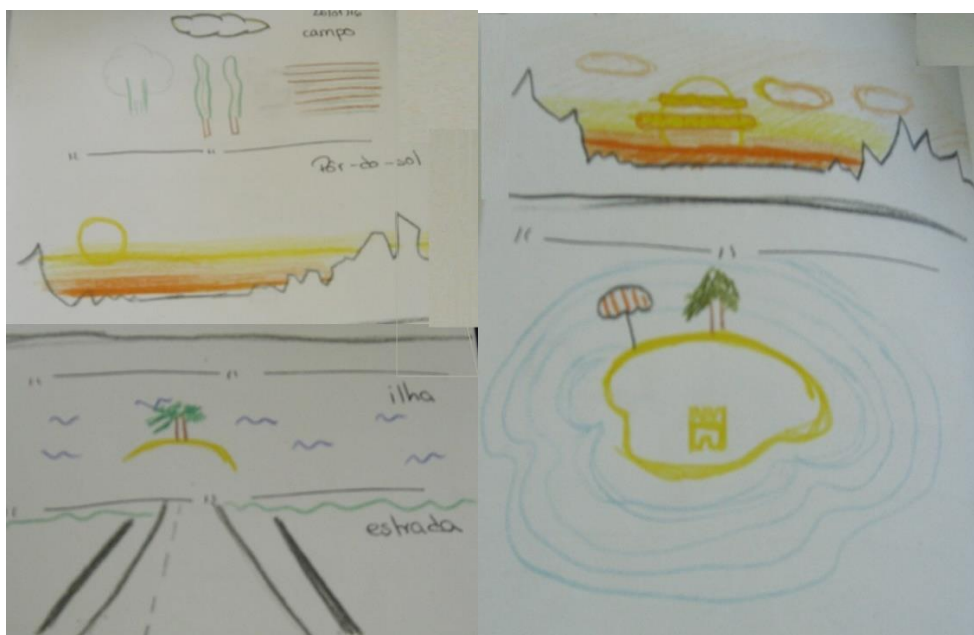
Como seguimento do caminho para a narrativa sequencial, a fase de “Cenários” surge como um progresso lógico do desenvolvimento da personagem e da narrativa, o espaço onde a personagem é inserida, onde a ação ocorre. A aproximação aos cenários foi, tal como as fases anteriores, prevista no grupo “Projeto Personagem” no Facebook, sendo que as sugestões deste tipo de trabalho podem ser detetadas até nas primeiras pesquisas que os alunos efetuaram, tanto as pesquisas livres baseadas nos gostos e interesses dos alunos como nas pesquisas focadas na personagem. Esta fase do projeto procura responder a uma questão recorrente no desenvolvimento de narrativas, o cenário e a medida em que este é relevante na narrativa.

Antes da implementação do “Projeto Personagem” foi possível observar um exercício lançado pela professora Manuela Almeida que abordava a construção de uma cidade em perspetiva com dois pontos de fuga. Para tal os alunos não só tinham de projetar os edifícios da cidade em perspetiva como tinham de abordar a questão do relacionamento entre o objeto e o espaço, assim como noções básicas de arquitetura e gestão de tempo, dada a natureza complexa deste exercício. Visto os alunos já terem presentes estas noções, optei por abordar a questão dos cenários de maneira progressiva, dividindo-a em três partes: a criação de cenários, o desenvolvimento e evolução de cenários e a relação dos cenários com a personagem, usando uma variedade de exercícios de modo a promover a abstração e a evolução de conceitos.

Assim a primeira aula contou com a elaboração de exercícios cronometrados de maneira a, tal como em fases anteriores, motivar os alunos a gerarem ideias aleatórias sem precisarem de devotar muito tempo a elas, sendo que estes exercícios foram separados por fases: uma sequência de quatro esboços de cenário (todos inseridos numa folha A5, visto este ser o formato mais comum usado pelos alunos) num espaço de 10 minutos, um conjunto de dois esboços novamente em dez minutos e finalmente um espaço de dez minutos para a elaboração de apenas um esboço, sendo que foi indicado aos alunos que deveriam concentrar-se em criar diferentes esboços na primeira fase do exercício e escolher dois dos seus favoritos na segunda fase e destes escolher apenas um na última fase, procurando gerir o tempo disponível e tentar, a medida que o número de esboços por



bloco de 10 minutos diminuía, acrescentar mais detalhe e procurar trabalhar as noções de espaço em perspectiva desenvolvidas anteriormente.



*Figura 18 - Exemplos das duas primeiras fases de cenários de uma das alunas*

Apesar de a maioria dos alunos demonstrar uma boa gestão de tempo e recursos, alguns não concluíram este exercício.

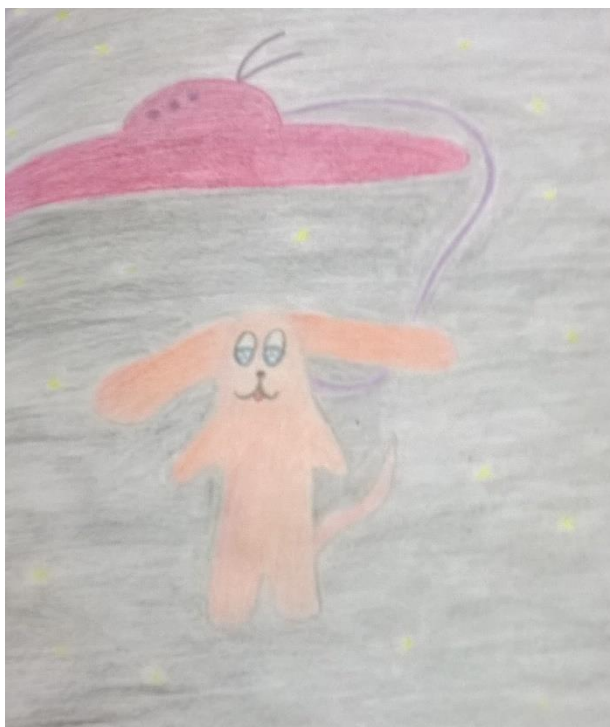
A segunda aula focou-se no desenvolvimento e evolução do cenário. Foi pedido aos alunos que, num espaço de trinta minutos procurassem fazer estudos relativos aos esboços feitos na aula anterior, sendo que lhes era permitido desenvolverem novos cenários fora desta seleção e, na eventualidade de não o terem feito no exercício anterior, usassem cores.



*Figura 19 - Exemplos da terceira e quarta fases de cenários de uma das alunas*

O seguinte exercício surgiu em seguimento, estando o cenário desenvolvido, foi pedido aos alunos que criassem um desenho de cenário a cores em sessenta minutos que

incluísse a personagem, numa medida de abordar as noções de personagem e espaço. Foi lembrado aos alunos que podiam usar qualquer tipo de material á sua escolha, sendo que os alunos optaram por lápis de cor. Este exercício foi expandido para de maneira a contemplar duas aulas devido a questão de associar o cenário á personagem e vice-versa, de maneira a dar uma margem de tempo confortável aos alunos. O exercício tinha como formato mínimo uma folha A5.



*Figura 20- Ilustração de cenário e personagem de uma aluna*

Apesar da natureza relativamente expedita destes exercícios, em comparação às restantes temáticas do projeto, existiram alguns problemas relativos ao grau de complexidade dos desenhos em relação ao espaço de tempo por exercício, assim como a entrega dos mesmos, sendo que estas questões se continuaram a verificar nas restantes fases do projeto.

# Introdução a Aguarela

Como medida para o apelo ao uso de diferentes materiais no desenvolvimento do projeto implementando, esta fase decorreu em paralelo com a fase de “Narrativa Individual”. Esta fase foi de relativa pouca duração e executada de maneira a não consumir muito tempo dos alunos de modo a não prejudicar o desenvolvimento da narrativa individual sendo que, em grupos de três, os alunos foram expostos aos princípios básicos do uso de aguarelas, recebendo instruções face ao uso destas e da dinâmica entre a água, o pincel e a tinta, procurando demonstrar-lhes a versatilidade deste médium e a maneira acessível em que este pode ser adquirido. Tal como em todas as outras fases do projeto implementado, foi facultado material complementar aos alunos através da plataforma do Facebook.

Foi pedido aos alunos que experimentassem as aguarelas e que procurassem, através desta experiência, diversificar os seus meios de expressão visto que, apesar de não terem sido implementadas quaisquer limitações no tocante á escolha e uso de materiais gráficos, os alunos persistiam no uso quase exclusivo do lápis de cor e de caneta, que como mencionado no anterior relatório estava presente de modo a fazer com que os alunos não usassem a borracha e perdessem o receio de fazer erros quando desenhavam.

A introdução á aguarela procurava complementar esta mesma noção, devido á natureza adaptativa deste médium, a aguarela permite, através do uso de várias camadas de tinta, da solubilidade da mesma e da relativa facilidade com que esta interage com outros médiuns, usar o “erro” como uma ferramenta de criação, como uma maneira de potenciar a desinibição gráfica do aluno.

Apesar disto, a adoção da aguarela assim como outros materiais foi extremamente reduzida, contando com o uso de apenas um em treze grupos de alunos na componente em pares da Narrativa Sequencial, lamentavelmente.

## Narrativa Sequencial Individual e em Pares

Esta fase do projeto caracterizou-se pela construção de uma pequena narrativa com a personagem dos alunos e os cenários criados na fase anterior do projeto. Procurei providenciar exemplos de narrativas minimalistas de modo a elucidar os alunos acerca do exercício, procurando incentivar a simplicidade e a experimentação.

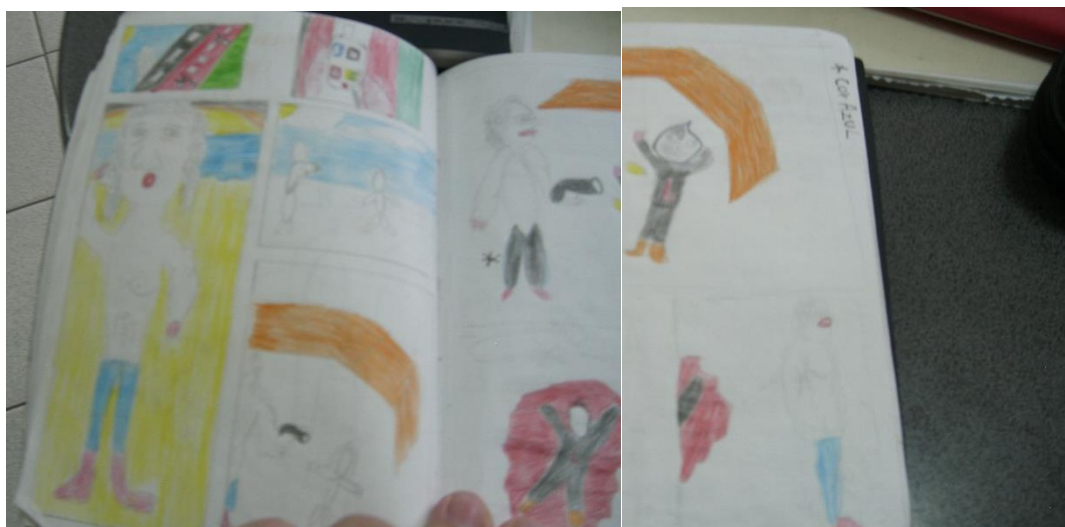


*Figura 21 - Narrativa Individual de uma das alunas*

Os alunos deveriam desenvolver uma pequena narrativa com o tamanho mínimo de duas folhas contíguas A5, sendo que esta deveria estar circunscrita ao uso de vinhetas e procurasse manter consistência gráfica em termos tanto do cenário como da personagem. Não era necessário a narrativa recorrer a diálogo nem era necessário mostrar um argumento muito complexo, a ênfase deveria estar na tentativa de mostrar uma linha de ação e narrativa.

De modo a possibilitar estas características foram providenciados vários exemplos de ação, mudança de perspectiva e foco narrativo tanto através de desenhos no quadro como através de material colocado no grupo do Facebook, para além de um

acompanhamento ainda mais cuidado que o normal, dada a novidade que esta fase do projeto apresentava.



*Figura 22 - Narrativa individual de um dos alunos*

Desde cedo se apresentaram alguns problemas com a execução do exercício. Casos em que não eram desenhadas vinhetas, os casos onde o aluno não usou cores, ou mesmo casos onde o trabalho se encontrava incompleto.

Tal como mencionado anteriormente, esta fase sofreu de atrasos de entrega ou mesmo casos em que alguns alunos não entregaram ou concluíram o trabalho, contribuindo para o acentuado decréscimo nas notas do 2º período.

A narrativa de pares surgiu como uma progressão natural da narrativa sequencial. Se por lado o exercício anterior se foca na interação da personagem com o meio, este novo exercício foca-se na interação entre personagem, introduzindo a questão do diálogo, necessidades mais complexas relativas ao uso de expressões faciais e corporais e um aprofundar das técnicas de narrativa mencionadas no exercício anterior.

Este exercício divide a turma em grupos de dois alunos selecionados aleatoriamente com a exceção de alguns casos por motivos de comportamento e questões legítimas no desenvolvimento do trabalho.

Esta atividade requereu a criação de uma narrativa sequencial (banda desenhada) com o formato mínimo de uma folha A3, necessitando de uma esquadria, dependendo do

tipo de narrativa ou médium usado pelo grupo de alunos, e vinhetas de tamanho a definir pelos alunos conforme as suas necessidades narrativas. O material de representação era livre, sendo que a maioria dos alunos optou pelo uso de lápis de cor, sendo que também foi possível observar o uso de aguarelas no caso de um dos grupos. Foi adicionalmente pedido aos alunos que ambas as personagens dos membros de cada grupo fossem representadas nesta narrativa, necessariamente como personagens participantes. Os alunos foram adicionalmente alertados para a necessidade de procurarem utilizar a informação e técnicas adquiridas não só relativo á narrativa mas também a cenários, sendo reforçada a necessidade de coesão gráfica e cromática.

Os alunos foram incentivados a formularem pequenos guiões gráficos de modo a prevenir os problemas de inexistência de vinhetas ou de narrativa incompreensível, procurando prevenir casos de redesenhar narrativas ou de inconsistências gráficas.

Contrariamente ao exercício anterior, os alunos mostraram-se motivados na resolução deste exercício, planeando as suas narrativas em conjunto e demonstrando um forte espírito colaborativo.



# A Figura Tridimensional

A seguinte secção foca-se no culminar do “Projeto Personagem”, a transição entre o registo bidimensional e o objeto tridimensional. Usando um processo de evolução análogo ao design de produto, esta atividade final procura colocar ao aluno os obstáculos da transição para o objeto físico, procurando expor as necessidades e considerações que daí advêm.

Foi pedido aos alunos que criassem uma representação tridimensional da personagem criada, sendo os critérios da sua construção a fidelidade face ao registo e desenvolvimento da personagem, quer em termos de aspeto, quer cromáticos, que a figura consiga manter uma posição vertical estática q que tenha no mínimo 10 centímetros de altura, posteriormente alterado para 15 centímetros de altura, tanto por questões de incentivo ao desenvolvimento e fluir do projeto como por medida de adaptação às necessidades dos alunos.



*Figura 23 - A figura 3d de um dos alunos*

Foi adicionalmente pedido aos alunos que planeassem a construção da figura, indicando materiais, visto estes serem inteiramente á escolha do aluno, o método de suporte da figura, o processo de montagem, entre outras considerações de acordo com as

necessidades de cada aluno, sendo que lhes foi providenciada informação a este respeito tanto em sala de aula como através da página do Facebook, tendo-lhes sido demonstradas vários métodos de construção, assim como várias interpretações deste conceito em diversos materiais.

Devido às necessidades mais complexas deste processo de construção, esta atividade teve uma duração mais alargada, durando quase um mês. Contrariamente à sequência narrativa em pares, e similar às restantes fases do projeto, a construção da figura tridimensional foi repleta por atrasos de desenvolvimento, tanto por questões de falta de material como por questões de gestão de tempo e recursos.

Num esforço para combater estas questões antecipadamente, procurei alertar os alunos ao longo do decorrer do período letivo, com uma maior incidência nas semanas anteriores ao início desta fase do projeto, procurando sensibilizar os alunos para a natureza mais complexa desta, tanto através de sugestões de material e improvisado, usando como referência materiais e objetos mundanos de baixo custo e fácil aquisição alertando-os simultaneamente acerca dos limites destes. Procurei transmitir técnicas de construção, referenciando vários artistas plásticos e os seus trabalhos, tanto através de exemplos desenhados, visto ter abandonado o formato de apresentação de PowerPoint como mencionado anteriormente, como pela partilha do trabalho destes artistas através da página de grupo no Facebook.

Apesar disto, rapidamente se começaram a notar padrões na seleção de materiais, predominando o uso de jornal ou mesmo papel de cozinha com cola e o uso de plasticina, no entanto, mesmo tendo em conta a fácil maleabilidade destes materiais, sobretudo a plasticina, as primeiras três aulas do espaço de tempo alocado a esta atividade foram pujadas de faltas de material, sendo que no final das duas primeiras semanas desta atividade apenas 16 em 26 alunos da turma tinham feito qualquer progresso na construção da figura.

Faltas de disponibilidade de tempo para aquisição de material ou a suposta inabilidade de encontrar o material pretendido foram as razões mais frequentemente levantadas pelos alunos, sendo que uma breve investigação nos arredores da escola revelaram que tal falta era inexistente devido à infraestrutura comercial da comunidade de Alberg-a-Velha.





*Figura 24- Figura 3d de uma das alunas*

Outra questão levantada foi o propósito desta fase do projeto. Delimitados pelas suas inibições e, em alguns casos, falta de resposta às necessidades e critérios das atividades implementadas no decorrer do “Projeto Personagem”, vários alunos manifestaram adversidade face a esta fase do projeto, um comentário estranho dada as anteriores manifestações face á natureza gráfica do projeto até esta fase. Quando confrontados pela perspetiva dos docentes face á escolha de materiais, e, como mencionado no decorrer deste relatório, o sobre uso de materiais como lápis de cor sem a experimentação de outros materiais de registo gráfico apesar dos esforços de sensibilização para tal por parte dos docentes, os alunos não apresentaram contra argumentos, sendo, em determinados casos patente a maneira como a própria disciplina de Artes Visuais é vista pelos alunos, relegando- a a um papel terciário em comparação a outras disciplinas.

Um dos casos mais surpreendentes no decorrer deste projeto foi o caso de uma aluna que, não podendo ter comparecido a uma das aulas, começou a construção da figura em casa, escolhendo plasticina como médium, acabando concluir a figura não só no início da segunda semana desta tarefa, quando a maioria dos alunos não tinha ainda materiais, como facilmente se encontra entre as figuras tridimensionais com mais fidelidade em

relação ao desenvolvimento da personagem.



*Figura 25- Figura 3d de uma das alunas*

O caso excepcional desta aluna ajudou não só a verificar as tendências da turma relativo á gestão de tempo, assim como a potencial capacidade de resposta dos alunos. Assim, como medida de complementação da figura, foi sugerido aos alunos que tentassem, numa categoria completamente opcional, incluir elementos de cenário nesta fase do projeto, sendo que cerca de 7 em 26 alunos incluíram elementos de cenário na figura tridimensional. Numa nota posterior é possível observar que estas manifestações adversas á disciplina eram feitas numa atitude de desafio e confrontação, coincidindo com os alunos que menos trabalho desenvolvido apresentavam tanto no decorrer das aulas como no ato de entrega para avaliação.

Apesar disso, considerando os atrasos ao longo desta atividade, a grande maioria dos alunos entregou a figura na data designada, sendo alguns requereram a prolongação da entrega até á última aula do período letivo, no entanto foram várias as figuras que, quer por se encontrarem incompletas, quer por não cumprirem os critérios definidos, sofreram repercussões na avaliação. Com a entrega desta fase deu-se por concluído o “Projeto Personagem”.

# Avaliação do Projeto

A avaliação deste período teve em conta as diferentes fases no desenvolvimento do projeto, sendo por isso cada fase avaliada individualmente no momento de entrega e posteriormente delineada uma média entre estas diferentes fases projetais, sendo este valor adicionado á classificação obtida no 1º período de modo a fazer média, sendo esta mesma informação indica abaixo.

Nº	Trabalhos 1º P	Trabalhos 2º P				Média Trabalhos 80%	Comportamento 5%	Empenhamento 5%	Responsabilidade 10%	Total 1º e 2º P	Avaliação 1ºP	Classificação 1ºP	Avaliação só 2ºP	Autoavaliação	Classificação final
		1	2	3	4										
1	4,6	3,9	3	3,7	4	3,8	4,5	4	4	3,9	4,4	5	3,7	4	4
2	4,6	3,1	4,3	4,1	4	4,0	5	4	4,5	4,1	4,5	5	4,0	4	4
3	2	2,3	2	3,3	4	2,7	4	3,5	3	2,8	2,7	3	3,0	3	3
4	2	2,4	3	2,5	3	2,6	3,5	2,5	3	2,7	2,5	3	2,7	3	3
5	3,8	3	2,7	3,2	4	3,3	4	4	4	3,4	3,9	4	3,4	3	4
6	4,7	4	3,7	3,5	4	4,0	5	3,5	3,5	4,0	4,1	4	3,9	4	4
7	3,7	2,7	3,5	3,2	4	3,4	4	4	3,5	3,5	3,7	4	3,4	3	4
8	3,3	3,5	2,5	2,8	4	3,2	4	3,5	3,5	3,3	3,3	3	3,4	3	3
9	4	3,6	3	4,3	4	3,8	5	4	3,5	3,8	3,9	4	3,8	3+	4
10	3,6	2,8	3,7	3,5	4	3,5	5	5	4	3,7	3,8	4	3,7	4	4
11	2,3	2,3	2	2,8	4	2,7	5	3	3	2,8	2,8	3	2,9	3	3
12	3,9	2,7	2	3,2	4	3,1	4,5	3,5	3	3,2	3,9	4	3,0	3	3
13	1,7	3,6	3	3	2	2,7	3,5	3	3	2,7	2,4	3	2,9	3	3
14	3,5	3,5	3,7	4,1	3	3,6	4,5	4	3,5	3,6	3,7	4	3,7	3	4
15	2,6	3	2	3,1	3	2,7	4	3	3	2,8	2,7	3	2,9	3	3
16	2,7	2,3	2,7	3,2	4	3,0	5	3,5	3	3,1	3,2	3	3,2		3
17	2,6	4	3,3	4,2	4	3,6	5	4,5	4,5	3,8	3,4	4	4,1	3	4
18	1,9	2,3	2,3	3	3	2,5	3,5	3	3,5	2,7	2,6	3	2,7	3	3
19	3,5	2,8	3,3	3,6	4	3,4	4	3	4	3,5	3,7	4	3,5	4	4
20	1,1	3,5	2,3	2,1	1	2,0	4	2,5	2,5	2,2	2,0	2	2,3	3	2

21	1,8	3,9	3,7	3,2	4	3,3	3	3	3	3,2	2,5	3	3,5	3	3
22															
23	2,9	3,5	2,7	3,8	3	3,2	3	3	3	3,1	3,0	3	3,2	4 -	3
24	1,1	2,9	2,3	2,7	3	2,4	3	2	2	2,4	1,7	2	2,6	3	
25	1,9	2,7	2,7	3,3	3	2,7	4	4	3	2,9	2,7	3	3,0	3	3
26	1,7	2,4	2,7	3	4	2,7	3	2	2	2,6	2,3	2	2,9	3	3
27	1,5	2,7	2,7	2,6	2	2,3	3,5	2,5	2,5	2,4	2,2	2	2,4	2	
Geral	2,8	3	2,9		3,5	3,1	4,1	3,4	3,3	3,2	3,1	3,3	3,2	3,2	3

*Tabela 1 - Tabela de avaliação dos alunos*

É possível observar um decréscimo de valores no 2º período, sendo que no entanto também é necessário referir que o 2º período contou com muitas mais fases de trabalho e um maior volume do mesmo. Assim, não só o aluno e o respetivo trabalho está sujeito a um maior escrutino, como uma observação mais regular.

Como referenciado ao longo das diferentes fases do projeto, os fatores delimitadores foram a inconsistência nas entregas de trabalho, assim como a observação do caderno, a gestão de tempo e o desenvolvimento do trabalho, sendo a construção da figura tridimensional uma das fases onde estes problemas foram mais incidentes

Foi possível observar casos que, apesar da tentativa de coerção de ambos os docentes, alunos continuaram a demonstrar dificuldades no desenvolvimento do projeto por questões de falta de atenção e de gestão de tempo. Estes alunos, por possíveis questões de desinteresse e aparente desapego em relação ao projeto suscitaram dúvidas frequentes na maneira em que o projeto foi abordado e as temáticas, do mesmo exploradas.

## Reflexão – Comportamentos em Aula

Ao longo deste período foi-me possível observar determinados padrões no comportamento dos alunos e a maneira com estes se alteram radicalmente com a introdução ou exceção de elementos.

O período de interrupção entre períodos, para bem ou mal, parece despoletar uma vaga de comportamentos menos apropriados para as aulas, com qualquer professor poderá atestar, sendo que este, em conjunção com a proximidade de visitas de estudo ou feriados parece intensificar estes comportamentos adversos. Se por um lado é recompensante ver que um aluno se sente mais á vontade para fazer questões ou procurar o conselho do professor nas aulas e que esta interação beneficia tanto o professor como aluno e por consequência influencia a prestação de ambos, o facto é que em grande parte das vezes se observam alunos que, sentindo-se mais confortáveis com o professor, exibem comportamentos conflituosos e propensos a afetar o desenvolvimento do seu trabalho e, através desse mesmo conflito, afetar o clima da aula e por consequência o trabalho dos colegas.

Outro fator detetado foi a presença de alguns alunos em aula, sendo possível observar mudanças extremas quer em alunos sentados em redor desse alunos, como flutuações de produtividade e atenção, e no ambiente geral da turma. Outro fator observado foi o número de alunos em aula, sendo que, no advento de um evento escolar, com cerca de 18 alunos em sala, foi possível observar uma melhoria não só no comportamento em sala de aula assim como os níveis de produtividade.

Outra condição mais evidente foi a presença da professora supervisora em aula. Os alunos demonstraram melhor comportamento na presença da professora Manuela Almeida. Julgo que este facto se poderá dever ao meu papel como professor estagiário e a percepção deste.

# A responsabilização do docente

Frequentemente procurei refletir acerca do meu papel na aula enquanto docente, nas limitações que encontrei na posição de estagiário que, graças ao apoio e incentivo da professora coordenadora, se revelaram menos taxativas no tocante á liberdade em que lecionava as aulas e os meios e conteúdos usados no decorrer do “Projeto Personagem”, no entanto a inexperiência era uma constante.

Questões como o envolvimento pessoal, o espaço social entre professor e aluno ou mesmo as maneiras subtis em que um professor consegue orientar um aluno através da sua postura em aula são perguntas que, mesmo agora, no final da prática docente em estágio, tenho dificuldades em responder. Em que medidas afetei os alunos com a minha postura? Essa postura foi positiva ou negativa? Estas e outras questões continuam presentes no meu pensamento.

A comunicação entre pares e a comunicação entre professor e aluno agem como mediadores nestas considerações.

Através do diálogo com pares, quer colegas inseridos no meio do ensino, como a coordenadora e com outros professores, tentei de certa forma equalizar as dúvidas que senti em relação á prática pedagógica, consultando e comparando tanto material de investigação como experiências pessoais. Claro está que se procura separar cada caso na sua singularidade, procurando atender a preceitos de observação e avaliação cuidadas, mas após uma consulta extensiva de registos observarei alguns padrões comuns entre a minha experiência e de outros docentes. Situações como as reuniões de turma ajudaram, com frequência, a elucidar determinados aspetos do comportamento dos alunos, contribuindo de certa forma para dissuadir alguns dos receios que senti face á minha viabilidade enquanto docente.

A comunicação entre o professor e o aluno, se verificada, permitiria estabelecer um contacto mais direto com o aluno, sendo que ambos os envolvidos providenciam feedback entre si, permitindo ao professor observar mais atentamente cada aluno, providenciando materiais e observações, procurando adaptar-se às necessidades do aluno, observando o resultado de estímulos e ações providenciados. Mesmo neste caso, a análise e a comunicação entre vários elementos envolvidos no processo presente pode estar

sujeita a falácias, razão esta pela qual a reavaliação de informação e uma perspectiva multifacetada beneficiam este processo. No entanto com as dificuldades no obter desta comunicação, quer presencial, quer online, nunca consegui ter uma ideia clara, na maioria dos alunos, do que poderia fazer para receber esse estímulo.

Com a observação após a conclusão do “Projeto Personagem” foi possível verificar que as tendências demonstradas ao longo do projeto se mantiveram. Atrasos na aquisição de material, faltas de material recorrentes, má gestão de tempo, todos estes fatores continuaram presentes nas aulas. Poderiam estas tendências ter sido originadas pelo decorrer do “Projeto Personagem”? Terá a experiência afetado a maneira como os alunos percecionavam as Artes Visuais? Sem querer induzir algum tipo de “embriaguez interpretativa” como referido por Charles Hadji, procurei obter mais informação acerca destas questões, sendo que elaborei e implementei um questionário em aula.

## O Questionário

O questionário surgiu, como mencionado anteriormente, como consequência da necessidade de obter informação mais específica em relação aos alunos e a sua relação com a disciplina de Artes Visuais e o “Projeto Personagem”, sendo implementado a 2 de Junho de 2016 como meio de encerrar a prática docente.

Tentei encontrar dados concretos acerca da disposição dos alunos e a progressão do projeto, sendo que após a falta de uso da página do Facebook e as dificuldades montantes no comportamento de alguns alunos, procurei fazer perguntas específicas em relação ao projeto.

Procurei ter em consideração a sinceridade dos alunos, indicando por isso que os questionários seriam anónimos de modo a atenuar algumas das hesitações dos alunos. Os documentos referentes ao questionário, assim como a sua análise encontram-se presentes na secção de anexos.

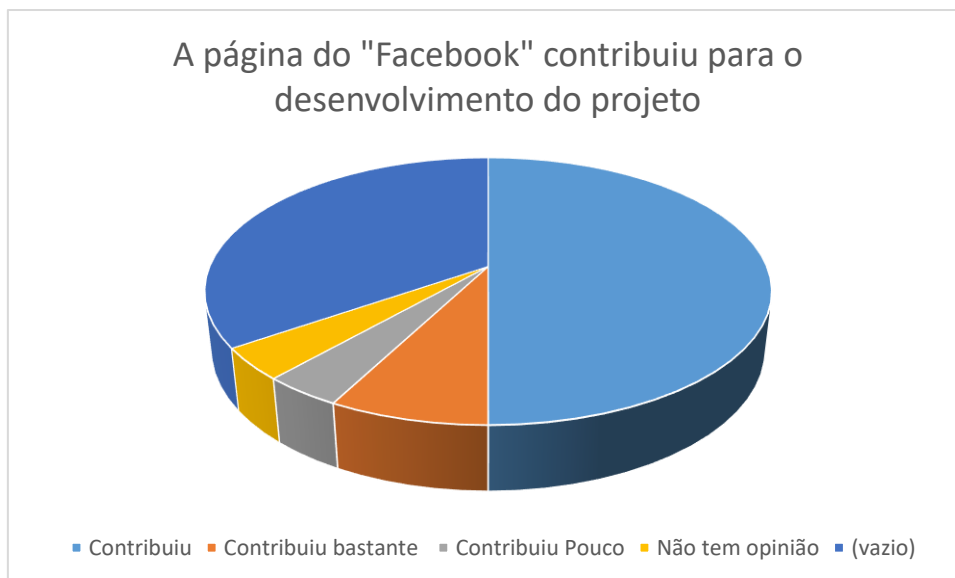
Após a implementação do questionário foi possível observar que, relativo á questão do uso da página do “Facebook”, um dos supostos grandes focos na comunicação fora de aula, os seguintes dados:

### A página do “Facebook” contribuiu para o desenvolvimento do projeto

Rótulos de Linha	Contagem de Inquerido
Contribuiu	13
Contribuiu bastante	2
Contribuiu Pouco	1
Não tem opinião	1
(vazio)	9
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

*Tabela 2 -Tabela de contribuição da página do facebook para o desenvolvimento do projeto*





*Figura 26 - Gráfico que representa a contribuição da página do fcebook para o desenvolvimento do projeto*

Sendo que os mesmos referem as seguintes razões por não usarem a página:

**Porque não utilizou a página do Facebook**

Rótulos de Linha	Contagem de Inquerido
Esqueci-me	1
Não achei uma boa forma para passar a informação	1
Não encontrei só mesmo no final	1
Não quis	1
Não tem acesso a internet	1
Não tem acesso ao Facebook	3
Pessoalmente, não necessitei	1
Vou pouco ao Facebook	1
(vazio)	16
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

*Tabela 3 - Tabela representativa, do porque os alunos não utilizaram a página do facebook*



*Figura 27 - Gráfico que representa o porque dos alunos não utilizarem a página do Facebook*

Tendo em conta os problemas anteriormente mencionados falta á capacidade de detetar em que medida os “posts” do Facebook foram acedidos, uma vez que estes são considerados lidos pela página sem clicar no link, bastando para isso “passar” pelo “post” e a inexistência de discussão desses mesmos conteúdos pelos alunos ou mesmo recomendações em relação aos mesmos, não tenho uma maneira concreta de verifica o acesso à pagina do Facebook e a regularidade do mesmo, visto que, mesmo na posição de administrador não existe uma “linha temporal” disponível para consulta que mostre esses valores. Acredito que existe uma discrepância entre os números de acesso aos “posts” e o número de membros do grupo, 21 alunos num total de 23 membros, em que o máximo de visualizações por “post” nunca ultrapassou os 19.

Estes dados forçam-me a reconsiderar o Facebook como plataforma ou possivelmente a aproximação que realizei, poderia uma secção de comentários, assim como a adesão livre, isto é, sem a aprovação de administrador, potenciado a maneira em como esta plataforma seria usada? Mas ao mesmo tempo em que medida poderia observar os dados de visualizações sem a administração?

Outro dado que foi possível observar foi que uma grande margem de alunos, 19 em 26, que mencionam falta de interesse nas Artes Visuais, sendo que o mesmo número de alunos indica que o projeto executado foi de encontro aos seus interesses, mostrando-

nos um a desconexão entre ambas as perspectivas.

Foi também possível observar que a grande maioria dos alunos indicaram a construção 3d da personagem como a etapa com menos interesse do projeto, em comparação com a narrativa em pares como a etapa de maior interesse, notando-se uma desconexão entre a narrativa do inquérito e a narrativa oral nas aulas.

**Figura 3D**

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
Interessante	10
Muito Interessante	6
Nada Interessante	3
Pouco Interessante	3
Sem Opinião	4
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

*Tabela 4 - Opinião dos alunos sobre a fase 3D*

**Narrativa sequencial de Pares**

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
Interessante	13
Muito Interessante	9
Nada Interessante	2
Pouco Interessante	1
Sem Opinião	1
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

*Tabela 5 - Opinião dos alunos sobre a fase narrativa sequencial de pares*

Apesar de apenas um aluno demonstrar aversão face ao docente estagiário, foram registados comentários sugerindo que “O professor seja mais divertido e menos rígido...” e “...nem todos os alunos têm as suas capacidades. Se o fosse todos seríamos artísticos e como nem todos são o Picasso...” o que levanta algumas questões face á minha postura em aula e a medida em que esta afetou os alunos e potencialmente o seu interesse tanto ao projeto como á disciplina.

A questão mantém-se, como pode ser o aluno motivado para as Artes Visuais usando diferentes meios, de modo a promover a responsabilização do aluno, dadas as questões de culpabilização do projeto e o facto das atitudes observadas face a este se terem prolongado pelo 3º período, após a conclusão do “Projeto Personagem”.

Numa vertente especulativa poderia considerar o papel do estagiário como um catalisador para as alterações de comportamento registadas, a maneira como os alunos associam o respeito entre o docente e o estagiário pode ser comprometida tanto por questões de perspetiva como por questões de postura. A posição de estagiário expõe o docente a um maior foco de escrutínio e possível falta de respeito por parte dos alunos. No decorrer da implementação do projeto pude observar esta situação, dado a tendência de maiores “desacatos” ocorrerem na ausência da professora Manuela Almeida.

Numa nota adicional questiono a medida em como a minha postura e comportamento em aula afetaram a perceção dos alunos tanto ao meu papel enquanto docente estagiário como a minha “credibilidade” neste papel, sendo que a minha inexperiência no papel de docente, assim como a minha abordagem á disciplina de Artes Visuais, tenham agido como potenciais condicionantes para a perceção dos alunos face ao projeto e á disciplina. Acredito que uma reavaliação destes mesmos fatores possa ser possível através da aquisição de mais experiência em campo, sendo que acredito que tenha de alterar algumas variáveis neste projeto, assim como a minha aproximação ao mesmo.

## Conclusão

Chegamos assim ao fim de uma etapa desta jornada. No decorrer deste ano letivo fui exposto aos primeiros passos em terreno no percurso para professor. Tenho antes do mais agradecer à professora Manuela Almeida pela disponibilidade e carinho com que me acolheu, foi sobre o zelo atento e cuidado, assim a liberdade de leccionamento que este projeto pôde ser implementado na sua vertente atual. Este passado semestre letivo foi repleto de experiências pedagógicas “agridoces”, numa mescla de aparentes vitórias e dificuldades contínuas. Gostaria de dizer no entanto que, apesar dos ocasionais dissabores, adorei a experiência, podendo atestar em primeira mão o que imagino ser o “pão nosso de cada dia” dos professores, as dificuldades com os alunos, as surpresas inesperadas dos mesmos, a sensação de estar a contribuir para algo maior do que nós, o indivíduo.

O que posso dizer? Neste momento observo todo o processo do “Projeto Personagem” e apercebo-me sobretudo da minha ingenuidade, tanto enquanto pessoa, como aluno e “professor”. Sinto sobretudo a necessidade de fazer mais e melhor e no entanto, simultaneamente, aperceber-me dos constrangimentos do tempo e da “vida” que impossibilitam essa mesma necessidade de melhoria.

Existiam ainda mais necessidades no estímulo á comunicação entre professores e alunos do que antecipava, sendo que infelizmente pouco pude observar no sentido a ter melhorado. Há uma forte necessidade de procurar estabelecer uma relação dinâmica entre o professor e o aluno, mas esta nunca poderá ser alcançada sem que ambas as partes se disponibilizem e se esforcem para que tal aconteça. Como mencionei anteriormente talvez as circunstâncias do projeto em si, ou a postura com que o abordei tanto dentro como fora de aula se tenha revelado mais em detrimento do que em benesse a esta mudança. Devo procurar absorver estas noções e usá-las tanto para me melhorar enquanto pessoa como enquanto potencial docente.

Gostaria adicionalmente indicar que medidas como a auto avaliação e a implementação de adicionais questionários, numa base algo regular, ou possivelmente outros meios de recolha de dados possam beneficiar o “feedback” necessário para a

melhoria da relação professor – aluno.

Refiro também as necessidades em aproveitar os meios disponíveis aos alunos como os “smartphones” e o acesso á internet que, apesar de presentes neste projeto, não responderam ao seu potencial, sendo que, como referido anteriormente, a medida em que acesso foi facultado aos alunos poderá ter criado algumas hesitações no uso da página do Facebook. Estas mesmas medidas poderiam beneficiar a questão da responsabilização do aluno, sendo que algo como um blog pessoal, como o “Tumblr” ou algo similar poderia aumentar o proveito desta facilidade de acesso tanto ao professor com ao aluno. Entra também em questão a medida em que estas necessidades não seriam respondidas em parte por um esforço multidisciplinar face ao processo da disciplina de Artes Visuais e a capacidade de adaptabilidade inerente na mesma.

Outra questão seria a possível implementação de uma estrutura de exercícios mais flexível e sujeita ao “feedback” dos alunos, tanto por questões de adaptabilidade como por questões de resposta a interesses dos alunos ou o cultivo destes, sendo que esta noção associada à exploração de diferentes médiuns poderia responder às necessidades de estímulo criativo dos alunos e permitir ao professor abranger uma maior variedade de técnicas e temáticas, assim como o uso de instrumentos e metodologias de estímulo ao abstracionismo e ao pensamento lateral tanto como catalisadores como facilitadores destes processos e necessidades.

Apesar disso reconheço, tendo limitações presentes impostas tanto pela estruturação do estágio como por mim mesmo, as surpresas agradáveis que encontrei pelo caminho. A possibilidade de dar aulas sem supervisão, apesar dos contratempos que surgiram no decorrer de algumas delas, assim como a liberdade que me foi providenciada no lecionar da disciplina de Artes Visuais alimentaram as ambições e as ansiedades que sinto face ao papel de docente. Não tenho palavras para expressar o quão grato estou por estas oportunidades e por esta experiência, nem o quão recompensante foi ver o interesse e a dedicação de alguns dos alunos que me “aturaram” todos estes meses.

# Bibliografia

Bennett, R. (2011). *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*. Routledge

Dewey, J. (2002). *A escola e a sociedade. A criança e o currículo* (textos originais de 1900 e 1902). Lisboa: Relógio D'Água

Dewey, J. (1963). *Experience and Education*, Collier Books

Fernandes, D. (2009). *Avaliação das aprendizagens em Portugal: investigação e teoria da actividade*. Sísifo

Graham - Dixon, A. (2012). *Arte, o guia visual definitivo*. Publifolha

Hadji, C., Meirieu, P., Ferreira, J.L. & Cláudio, J. (1994). *A Avaliação, Regras de Jogo: das intenções aos instrumentos*.

Hadji, C. (2001). *A Avaliação Desmistificada*. Artmed Editora

Hetland, L. (2013). *Studio Thinking 2 – The Real Benefits of Visual Arts Education*. Teacher's College Press, Columbia University

Leffingwell, D., Widrig, D. (2003). *Managing Software Requirements: A Use Case Approach*. Pearson Education

# Webgrafia

**Facebook. (2016). Miguel Borges. Grupo “Projeto Personagem”.**

<https://www.facebook.com/groups/965845396836585/>

Aaron Beck. (2016). Aaron Beck. Retrieved from

<http://skul4aface.blogspot.pt/>

Adobe. (2016). Adobe CC. Retrieved from

<https://color.adobe.com/create/color-wheel/>

Air and Space. (2016). Air and Space. Retrieved from

[airandspace.si.edu/collections/artifact.cfm?object=nasm\\_A19600324000](http://airandspace.si.edu/collections/artifact.cfm?object=nasm_A19600324000)

Alexander Lozada Design. (2016). Alexander Lozada Design . Retrieved from

<http://www.alexanderlozada.com/creativitycards/>

Ameblo (2016). Ameblo. Retrieved from

<http://ameblo.jp/sen-ti-nel-info/entry-12074197909.html>

Android Arts. (2016). Android Arts. Retrieved from

<http://androidarts.com/MiscHW/Assorted.htm>

Angela Hook. (2016). Angela Hook. Wire Inspire. Retrieved from

<http://wireinspire.com/sculpture/>

Anildo Motta. (2016). Anildo Motta. Mundo Agualela. Retrieved from

<http://mundodaaquarela.anildomotta.com.br/>

Archstudio. (2016). Archstudio. Retrieved from

<http://archstudio.cn/>

Arteide. (2016). Arteide. Beautiful Watercolor Paintings by Awaisha. Retrieved from

[https://www.facebook.com/arteide.org/photos/?tab=album&album\\_id=1063255830362575](https://www.facebook.com/arteide.org/photos/?tab=album&album_id=1063255830362575)

Arteide. (2016). Arteide. Creative Interactive Drawing. Retrieved from

[https://www.facebook.com/arteide.org/photos/?tab=album&album\\_id=1071094676245357](https://www.facebook.com/arteide.org/photos/?tab=album&album_id=1071094676245357)

Arteide. (2016). Arteide. Tutti gli occhi della natura. Retrieved from

<https://www.facebook.com/arteide.org/photos/a.127030467318454.16132.126207740734060/685430444811784/?type=3>

Atomic Robo. (2016). Atomic Robo. Retrieved from

<http://www.atomic-robo.com/>



Ava's Demon. (2016). Michelle Czajkowski. Ava's Demon. Retrieved from <http://www.avasdemon.com/>

Avtoros Shaman. (2016). Avtoros Shaman 8X8. Retrieved from <http://avtoros.info/landings/shaman/>

Behance. (2016). Nina Geometrieva. Retrieved from <https://www.behance.net/ninageo>

Bercy Chan Studio. (2016). Bercy Chan Studio. Retrieved from <http://www.bcarc.com/>

Boeing X-45A. (2012). Boeing X-45A. Retrieved from <http://igor113.livejournal.com/437030.html>

Bored Panda. (2016). Bored Panda. Retrieved from <http://www.boredpanda.com/5-mysterious-structures-from-the-worlds-smallest-architects/>

Bored Panda. (2016). Bored Panda. Retrieved from <http://www.boredpanda.com/aerial-sea-photography-lisa-michele-burns/>

Bored Panda. (2016). Bored Panda. Retrieved from <http://www.boredpanda.com/artist-becomes-one-with-animals-by-replacing-her-eye-with-theirs/>

Bored Panda. (2016). Bored Panda. Retrieved from <http://www.boredpanda.com/burning-man-festival-adults-babies-love-aleksandr-milov-ukraine/>

Bored Panda. (2016). Bored Panda. Retrieved from <http://www.boredpanda.com/cute-food-mum-makes-bento-book-ming/>

Bored Panda. (2016). Bored Panda. Retrieved from <http://www.boredpanda.com/everyday-object-illustration-christoph-niemann/>

Bored Panda. (2016). Bored Panda. Retrieved from <http://www.boredpanda.com/floating-bonsai-trees-air-hoshinchiu/>

Bored Panda. (2016). Bored Panda. Retrieved from <http://www.boredpanda.com/floating-trees-bobbing-mothership-rotterdam-jorge-bakker/>

Bored Panda. (2016). Bored Panda. Retrieved from <http://www.boredpanda.com/i-hunt-lights-for-5-years-to-capture-amazing-moments-of-the-city/>

Bored Panda. (2016). Bored Panda. Retrieved from <http://www.boredpanda.com/lake-bled-photos-winter-morning-ales-krivec-slovenia/>

Bored Panda. (2016). Bored Panda. Retrieved from <http://www.boredpanda.com/macro-photography-plant-drosera-joni-niemela/>

Bored Panda. (2016). Bored Panda. Retrieved from <http://www.boredpanda.com/morning-belarus-photography-alex-ugalek/>

Bored Panda. (2016). Bored Panda. Retrieved from <http://www.boredpanda.com/nature-photography-stories-of-the-forests-toma-bonciu/>

Bored Panda. (2016). Bored Panda. Retrieved from <http://www.boredpanda.com/new-crayfish-species-discovered-cherax-pulcher-christian-lukhaup-indonesia/>

Bored Panda. (2016). Bored Panda. Retrieved from <http://www.boredpanda.com/pokemon-bulbasaur-3d-printed-planter-printaworld/>

Bored Panda. (2016). Bored Panda. Retrieved from <http://www.boredpanda.com/raw-food-cubes-lernert-sander-volkskrant/>

Bored Panda. (2016). Bored Panda. Retrieved from <http://www.boredpanda.com/tokyo-by-night-masashi-wakui/>

Bored Panda. (2016). Bored Panda. Retrieved from <http://www.boredpanda.com/translucent-whale-sculptures-samsara-isana-yamada/>

Bored Panda. (2016). Bored Panda. Retrieved from <http://www.boredpanda.com/unusual-cloud-formation-fist-hand-of-god-portugal/>

Boredom Therapy. (2016). Boredom Therapy. Retrieved from [http://boredomtherapy.com/devils-fingers-mushroom/?pas=1&as=501TSE&ts\\_pid=474&utm\\_content=inf\\_10\\_84\\_2&ts\\_id=INF\\_dfed235b120e441e8eb18841d02789c7](http://boredomtherapy.com/devils-fingers-mushroom/?pas=1&as=501TSE&ts_pid=474&utm_content=inf_10_84_2&ts_id=INF_dfed235b120e441e8eb18841d02789c7)

Bouletcorp. (2016). Boulet. Retrieved from <http://english.bouletcorp.com/>

Boumerie. (2015). Boum. La Petite Revolution. Retrieved from <http://revolution.boumerie.com/en/comic/a-small-revolution>

Brightside. (2016). Brightside. Retrieved from <http://brightside.me/article/100-best-photographs-without-photoshop-46555/?image=210605>

Calvin & Hobbes (2016). Calvin & Hobbes. Retrieved from <http://www.gocomics.com/calvinandhobbes/2016/02/07>

Christopher Leaman. (2016). Christopher Leaman. Retrieved from <http://www.christopherleaman.com/filter/commissions/Spacesuit-DevelopmentFortune>

Colossal. (2015). David Oliveira. Retrieved from <http://www.thisiscolossal.com/2015/10/wire-animal-sculptures-david-oliveira/>

Comunidade, Cultura e Arte. (2015). Comunidade, Cultura e Arte. Retrieved from <http://comunidadeculturarte.tumblr.com/post/135774106554/dias-24-25-e-26-de-dezembro-tens-anima%C3%A7%C3%A3o>

Coolors. (2015). Coolors. Retrieved from <https://coolors.co/>

Creative Spotting. (2015). Creative Spotting. Retrieved from <http://www.creativespotting.com/2015/11/bus-stops-from-the-soviet-bloc-by-christopher-herwig/>

Creative Uncut. (2016). Animal Crossing. Retrieved from [http://www.creativeuncut.com/art\\_animal-crossing-new-leaf\\_a.html](http://www.creativeuncut.com/art_animal-crossing-new-leaf_a.html)

Creative Uncut. (2016). Boktai. Retrieved from [http://www.creativeuncut.com/art\\_boktai-the-sun-is-in-your-hand\\_a.html](http://www.creativeuncut.com/art_boktai-the-sun-is-in-your-hand_a.html)

Creative Uncut. (2016). Creative Uncut. Retrieved from <http://www.creativeuncut.com/>

Creative Uncut. (2016). Little Big Planet. Retrieved from [http://www.creativeuncut.com/art\\_littlebigplanet\\_a.html](http://www.creativeuncut.com/art_littlebigplanet_a.html)

Dani Draws. (2007). Dany Draws. Retrieved from <http://danidraws.com/blog/2007/12/06/50-facial-expressions-and-how-to-draw-them/>

Demilked. (2016). Demilked. Retrieved from <http://www.demilked.com/recycling-homeless-homes-project-gregory-kloehn/>

Design Your Trust. (2015). Design Your Trust. Retrieved from <http://designyourtrust.com/2015/12/100-year-old-negatives-discovered-in-block-of-ice-in-antarctica/>

Design Your Trust. (2016). Design Your Trust. Retrieved from <http://designyourtrust.com/2016/01/amazing-photos-of-mongolian-kazakhs-hunting-with-eagles/>

Designbloom . (2013). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/design/keisuke-fujiwara-mimics-mountain-range-silhouette-in-tv-chair-12-08-2013/>

Designbloom. (2015). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/architecture/60-water-apartments-dumbo-brooklyn-roof-garden-james-corner-field-operations-12-30-2015/>

Designbloom. (2015). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/architecture/luciano-kruk-casa-golf-buenos-aires-argentina-12-27-2015/>

Designbloom. (2015). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/architecture/mad-architects-harbin-opera-house-china-12-16-2015/>

Designbloom. (2015). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/architecture/modscape-timber-clad-alphington-house-australia-12-31-2015/>

Designbloom. (2015). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/architecture/studio-christian-wassmann-sun-path-house-miami-beach-12-13-2015/>

Designbloom. (2015). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/architecture/top-10-reader-submissions-2015-architectural-visions-12-23-2015/>

Designbloom. (2015). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/architecture/top-10-retail-interiors-of-2015-12-29-2015/>

Designbloom. (2015). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/architecture/vigilism-shanty-megastructures-lagos-nigeria-12-30-2015/>

Designbloom. (2015). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/architecture/wwf-architects-chameleon-mixed-use-office-building-12-30-2015/>

Designbloom. (2015). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/architecture/zaha-hadid-520-west-28th-interiors-chelsea-condos-new-york-high-line-12-19-2015/>

Designbloom. (2015). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/art/charlie-davoli-surreal-dreamy-landscapes-01-14-2015/>

Designbloom. (2015). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/art/leigh-sachwitz-insideout-olympus-playground-12-10-2015/>

Designbloom. (2015). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/art/oliver-astrologo-giuseppe-perugini-casa-sperimentale-rome-12-15-2015/>

Designbloom. (2015). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/art/sejikko-lonely-houses-portugal-photography-01-09-2015/>

Designbloom. (2015). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/art/top-10-animals-in-art-12-24-2015/>

Designbloom. (2015). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/design/checkland-kindleysides-london-flagship-johnstons-of-elgin-12-30-2015/>

Designbloom. (2015). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/design/tadeas-podracky-personal-bamboo-sofa-12-30-2015/>

Designbloom. (2015). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/technology/me-electric-scooter-sheet-moulding-materials-12-02-2015/>

Designbloom. (2016). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/architecture/3gatti-snd-concept-fashion-store-chongqing-china-01-24-2016/>

Designbloom. (2016). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/architecture/estudio-campo-baeza-cala-house-madrid-spain-01-11-2016/>

Designbloom. (2016). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/architecture/hibinosekkei-youji-no-shiro-sm-nursery-tokyo-japan-01-25-2016/>

Designbloom. (2016). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/architecture/jacques-ferrier-chartier-dalix-architectes-reinventer-paris-porte-des-ternes-02-09-2016/>

Designbloom. (2016). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/architecture/mikou-design-studio-fort-swimming-pool-paris-france-01-12-2016/>

Designbloom. (2016). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/architecture/paredes-pedrosa-arquitectos-two-houses-in-oropesa-spain-01-24-2016/>

Designbloom. (2016). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/architecture/revolution-precrafted-properties-homes-pavilions-daniel-libeskind-sou-fujimoto-lenny-kravitz-01-21-2016/>

Designbloom. (2016). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/art/ai-weiwei-bamboo-paper-chinese-creatures-paris-le-bon-marche-department-store-01-15-2016/>

Designbloom. (2016). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/art/guy-laramée-onde-eles-moram-where-they-live-carved-books-01-28-2016/>

Designbloom. (2016). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/art/juan-fontanive-ornithology-danese-corey-motorized-flipbooks-11-12-2016/>

Designbloom. (2016). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/art/softlab-behance-office-installation-new-york-01-12-2016/>

Designbloom. (2016). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/design/duffy-london-abyss-dining-table-01-15-2016/>

Designbloom. (2016). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/design/schunk-group-office-interior-22quadrat-01-13-2016/>

Designbloom. (2016). Designbloom. Retrieved from <http://www.designboom.com/design/wood-skin-composite-material-01-07-2016/>

DeviantArt. (2015). Emotions and Expressions. Retrieved from <http://majnouna.deviantart.com/art/Emotions-and-Facial-Expression-47118559>

DeviantArt. (2015). Fox-Orian. Influence Map Template. Retrieved from <http://fox-orian.deviantart.com/art/Influence-Map-Template-174550753>

DeviantArt. (2016). Garury Kai. Watercolor-Tutorial. Retrieved from <http://garurykai.deviantart.com/art/Watercolor-Tutorial-StepStep-166762122>

DeviantArt. (2016). Jane Beata. Watercolor. Retrieved from <http://jane-beata.deviantart.com/art/Watercolor-Autumn-Portrait-Tutorial-333913269>

DeviantArt. (2016). Watercolor Tutorials. Retrieved from <http://www.deviantart.com/morelikethis/54883428>

Dirk Vander Kooij. (2015). Dirk Vander Kooij. Retrieved from <http://www.dirkvanderkooij.com/collections/collection>

Distractify. (2015). Distractify. Retrieved from <http://distractify.com/animals/2015/07/20/25-cat-expressions-and-their-true-meanings-1197697201>

Echelman. (2016). Janet Echelman. Retrieved from <http://www.echelman.com/>

Economist. (2016). Economist. Retrieved from <http://www.economist.com/node/17647627>

English Russia. (2012). English Russia. Retrieved from <http://englishrussia.com/2012/04/19/the-biggest-solar-furnace-in-the-world/>

English Russia. (2012). English Russia. Retrieved from <http://englishrussia.com/2012/08/06/at-the-photogenic-bay/>

English Russia. (2013). English Russia. Retrieved from <http://englishrussia.com/2013/08/15/cool-handmade-trike/>

English Russia. (2013). English Russia. Retrieved from <http://englishrussia.com/2013/10/05/laser-gun-for-a-soviet-cosmonaut/>

English Russia. (2015). English Russia. Retrieved from <http://englishrussia.com/2015/11/25/900-km-over-the-russian-north/>

English Russia. (2015). English Russia. Retrieved from <http://englishrussia.com/2015/12/25/huge-underground-submarine-shelter-covered-in-ice/>

English Russia. (2016). English Russia. Retrieved from <http://englishrussia.com/2016/01/12/russian-kayak-in-27-outside/>

English Russia. (2016). English Russia. Retrieved from <http://englishrussia.com/2016/01/13/russian-acoustic-guitar-makers/>

English Russia. (2016). English Russia. Retrieved from <http://englishrussia.com/2016/02/05/trip-to-wild-places-of-south-kamchatka/>

English Russia. (2016). English Russia. Retrieved from <http://englishrussia.com/2016/02/12/roads-of-chukotka/>

Facebook. (2016). 1000toys. Retrieved from <https://www.facebook.com/1000toys/?fref=nf>

Facebook. (2016). Hoang Tien Quyet. Wet Folding. Retrieved from <https://www.facebook.com/tudobeeem/posts/922213817893121>

Facebook. (2016). SoFlo. Retrieved from <https://www.facebook.com/SoFloVideo/videos/1206780792696506/>

Facebook. (2016). Tahra Art. Retrieved from <https://www.facebook.com/tahraartpage/>

Firmament. (2015). Firmament. Retrieved from [http://www.firmamentberlin.com/blog.php?blog\\_id=202&title=nike-x-undercover-gyakusou-holiday-2015-collection](http://www.firmamentberlin.com/blog.php?blog_id=202&title=nike-x-undercover-gyakusou-holiday-2015-collection)

Flickr. (2015). Flickr. Retrieved from [https://www.flickr.com/search/?user\\_id=7702824%40N03&view\\_all=1&text=Dreamlifter](https://www.flickr.com/search/?user_id=7702824%40N03&view_all=1&text=Dreamlifter)

Flickr. (2016). NASA Kennedy. Retrieved from <https://www.flickr.com/photos/nasakennedy/>

Flickr. (2016). Steven Aston. Retrieved from <https://www.flickr.com/photos/stevenaston/>

Florida Swing Machines. (2016) Florida Swing Machines. Retrieved from <https://floridasewingmachines.com/>

Forgotten Heritage. (2015). Forgotten Heritage. Retrieved from <http://www.forgottenheritage.co.uk/beneath/2015/7/14/radiosity>

Ghost in the Shell : Innocence. (2015). Ghost in the Shell : Innocence. Retrieved from [http://www.k5.dion.ne.jp/~up120-ms/innocence/innocence/Untitled%20\(23\).html](http://www.k5.dion.ne.jp/~up120-ms/innocence/innocence/Untitled%20(23).html)

Hark, a Vagrant (2016) Kate Beaton. Retrieved from <http://www.harkavagrant.com/index.php>

Hobo Lobo of Hamelin (2016) Stevan Zivadinovich. Retrieved from <http://hobolobo.net/>

Imfdb. (2016). Internet Movie Firearm Database. Retrieved from [http://www.imfdb.org/wiki/Main\\_Page](http://www.imfdb.org/wiki/Main_Page)

Instagram. (2016). Anticipateants. Retrieved from <https://www.instagram.com/anticipateants/>

Junk Culture. (2015). Studio Nituniyo. Retrieved from <http://www.junk-culture.com/2015/08/studio-nituniyo-creates-large-elephant.html>

Lackadaisy. (2016). Tracy J. Butler. Lackadaisy. Retrieved from <http://lackadaisy.foxprints.com>

Lisa Fedon. (2016). Lisa Fedon. Retrieved from [http://www.lisafedon.com/Wire\\_Sculptures.html](http://www.lisafedon.com/Wire_Sculptures.html)

Mental\_Floss. (2016). Mental\_Floss. Retrieved from <http://mentalfloss.com/article/75918/faux-taxidermy-made-almost-entirely-out-recycled-fabrics>

Mosaert. (2016). Mosaert. Retrieved from <http://store.mosaert.com/>

My Modern Met. (2016). My Modern Met. Retrieved from <http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/istanbul-grand-bazaar>

Paperblog. (2016). Paperblog. Retrieved from <http://en.paperblog.com/paper-arts-cardboard-sculpture-1069972/>



Pinterest. (2016). Watercolor Painting Tutorials. Retrieved from <https://br.pinterest.com/explore/watercolor-painting-tutorials/>

Pinterest. (2016). Wire Sculpture. Retrieved from <https://pt.pinterest.com/ronlee24/wire-sculpture/>

Pinterest (2016). African Creations, Innovations and Improvisations. Retrieved from <https://pt.pinterest.com/hcloete/african-creations-innovations-and-improvisations-a/>

Pinterest. (2016). Aquarela tutorial. Retrieved from <https://pt.pinterest.com/lbou3/aquarela-tutorial/>

Pinterest. (2016). Ron Pippin. Retrieved from <https://pt.pinterest.com/source/ronpippin.com/>

Platform Gallery. (2016). Scott Fiffe . Retrieved from [http://www.platformgallery.com/artist\\_pages/Fife/fife\\_available.html](http://www.platformgallery.com/artist_pages/Fife/fife_available.html)

Posemaniacs. (2016). Posemaniacs. Retrieved from [www.posemaniacs.com/blog/](http://www.posemaniacs.com/blog/)

RM Auction Sotheby's. (2016). RM Auction Sotheby's. Retrieved from <https://www.rmsothebys.com/en/auctions/AZ16>

RM Auction Sotheby's. (2016). RM Auction Sotheby's. Retrieved from <https://www.rmsothebys.com/en/auctions/BW13>

Pripyat Panorama. (2016). Stanislav Vederskyi. Retrieved from <http://pripyatpanorama.com/gallery/>

Suidobashi. (2016). Suidobashi. Retrieved from <http://suidobashijuko.jp/>

Sword Site. (2016). Sword Site. Retrieved from <http://sword-site.com/>

The Atlantic. (2015). Photos from Burning Man 2015. Retrieved from <http://www.theatlantic.com/photo/2015/09/photos-from-burning-man-2015/404095/>

The Cozy Red. (2015). The Cozy Red. Little Ellie. Retrieved from <https://thecozyred.wordpress.com/2015/09/27/little-ellie/>

The Creators Project. (2015). The Creators Project. Retrieved from <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/see-argentinas-endangered-species-preserved-as-cardboard-sculptures>

The Telegraph. (2015). The Telegraph. Retrieved from <http://www.telegraph.co.uk/news/picturegalleries/howaboutthat/10736128/In-pictures-Scientists-map-21-facial-expressions-and-emotions.html?frame=2868588>

Time. (2015). Time. Retrieved from <http://content.time.com/time/photogallery/0,29307,1647012,00.html>

Troy Moth. (2016). Troy Moth. Retrieved from <http://troymoth.com/>

Tumblr. (2016). Influence Map. Retrieved from <https://www.tumblr.com/tagged/influence-map>

Tumblr. (2016). NASA. Retrieved from <http://nasa.tumblr.com/>

Underwater Photography. (2016). Underwater Photography. Retrieved from <http://www.underwaterphotography.com/>

Watercolor Painting. (2016). Watercolor Painting. Retrieved from <http://watercolorpainting.com/watercolor-techniques>

WETA Workshop. (2016). WETA Workshop. Retrieved from <http://wetaworkshop.com/>

WETA Workshop. (2016). WETA Workshop. District 9. Retrieved from <http://wetaworkshop.com/projects/district-9/>

Wikihow. (2016). Como pintar com aguarela. Retrieved from <http://pt.wikihow.com/Pintar-Com-Aquarela>

WW2 Weapons Forum. (2016). WW2 Weapons Forum. Retrieved from <http://ww2weaponsforum.com/showthread.php?616-Japanese-Machine-Gun-Camera>

Yesterdays. (2016). Motograziella. Retrieved from <http://www.yesterdays.nl/motograziella-1975-p-2597.html>

Yesterdays. (2016). Welbike. Retrieved from <http://www.yesterdays.nl/welbike-ca-1943-98cc-cyl-ts-2602-p-3220.html>

Youtube. (2015). “Feral” . Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=t3aQcDfnWws>

Youtube. (2015). “New Bionics Let Us Run ...”. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=CDsNZJTW>

Youtube. (2015). “Night of the Northern Lights” . Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=fVsONlc3OUY>

Youtube. (2015). “Omote” . Retrieved from <https://vimeo.com/103425574>

Youtube. (2015). “The Bionic Man” . Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=KPhkVPNKtVA>

Youtube. (2015). "The Reward" . Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=0Cw7aAFS5oc>

Youtube. (2015). "The Town That Was" . Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=QhOeyWlrSEw>

Youtube. (2015). "Think for Yourself" . Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=XPyPM25boh0>

Youtube. (2015). Adventure Time Intro. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=BHjg6cTxmrQ>

Youtube. (2015). Aesop Rock. Zero Dark Thirty. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Dbd4h1kaFIY>

Youtube. (2015). C2C. Delta. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=PZbkF-15ObM>

Youtube. (2015). C2C - Down The Road. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=MGKFLGrmjfw~>

Youtube. (2015). Cowboy Bebop Intro. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Aw3fN3OPk3A>

Youtube. (2015). Digimon Intro. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=Y5eqj0ST1\\_Y](https://www.youtube.com/watch?v=Y5eqj0ST1_Y)

Youtube. (2015). Digimon Tamers Intro. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=yc-F3RIsbNM>

Youtube. (2015). Fleet Foxes – Mykonos. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=DT-dxG4WWf4>

Youtube. (2015). Frank Howarth – Woodturning. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=olfr3vONDA8>

Youtube. (2015). Gravity Falls Intro. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=ZtlX1pujSr4>

Youtube. (2015). Hifana. Wamono. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=bY6iyZzpamg>

Youtube. (2015). Howl's Moving Castle. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=iwROgK94zcM>

Youtube. (2015). Jackie Chan Adventures Intro. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=p3RMOO1lP-I>

Youtube. (2015). Jimmy Diresta – Machete. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=d3\\_KhntMjRk](https://www.youtube.com/watch?v=d3_KhntMjRk)

Youtube. (2015). Jojo's Bizarre Adventure Intro 3. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=RordBk3Ztk4>

Youtube. (2015). Kirsten Dirksen - Capsule hotel, ancient city. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=ZsK8W7Rz1Pw>

Youtube. (2015). Kirsten Dirksen – More than work. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=qJMZRIRkZW5>

Youtube. (2015). MLP: FIM s05 Intro. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=SJMizrTFiFo>

Youtube. (2015). OBAN Star Racers Intro. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=\\_DWnLcloDkI](https://www.youtube.com/watch?v=_DWnLcloDkI)

Youtube. (2015). One Punch Man Intro. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=atxYe-nOa9w>

Youtube. (2015). Pacific Rim Trailer. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=5guMumPFBag>

Youtube. (2015). Pokémon 1ª Intro. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Qlbz1UZphTw>

Youtube. (2015). Queen & David Bowie. Under Pressure. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=YoDh\\_gHDvkk](https://www.youtube.com/watch?v=YoDh_gHDvkk)

Youtube. (2015). Skip The Use. Nameless Void. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=OHXf7wEpBPI>

Youtube. (2015). Soultaker Intro. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=gGH59jj7FYM>

Youtube. (2015). Spirited Away. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=ByXuk9QqQkk>

Youtube. (2015). Temmie Chang. Potion Shop. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=vESEKK1qN98>

Youtube. (2015). The Amazing World of Gumball Intro. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=No\\_omXE6TK0](https://www.youtube.com/watch?v=No_omXE6TK0)

Youtube. (2015). Trigun Intro. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=SSX58TglZRs>

Youtube. (2015). Utada Hikaru. Passion. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=kWoJLdXJt0E>

Youtube. (2015). VivziePop. Die Young (Kesha). Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=-PKNuZovuSw>

Youtube. (2015). Wood Kid. Iron. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=vSkb0kDacjs>

Youtube. (2015). Yoji Shinkawa. Live Art Show. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=TISiR\\_lw3lo](https://www.youtube.com/watch?v=TISiR_lw3lo)

Youtube. (2016). Aesop Rock – Rings-Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=npGqI9Ir6Y>

Youtube. (2016). Bob Ross. "The Joy of Painting". Retrieved from <https://www.youtube.com/user/BobRossInc>

Youtube. (2016). Boston Dynamics. All prototypes. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=-e9QzIkP5qI>

Youtube. (2016). David Bowie. Blackstar. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=kszLwBaC4Sw>

Youtube. (2016). David Bowie. Space Oddity. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=D67kmFzSh\\_o](https://www.youtube.com/watch?v=D67kmFzSh_o)

Youtube (2016). Sean Swatsky Photography. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=uy90EmDIpPM>

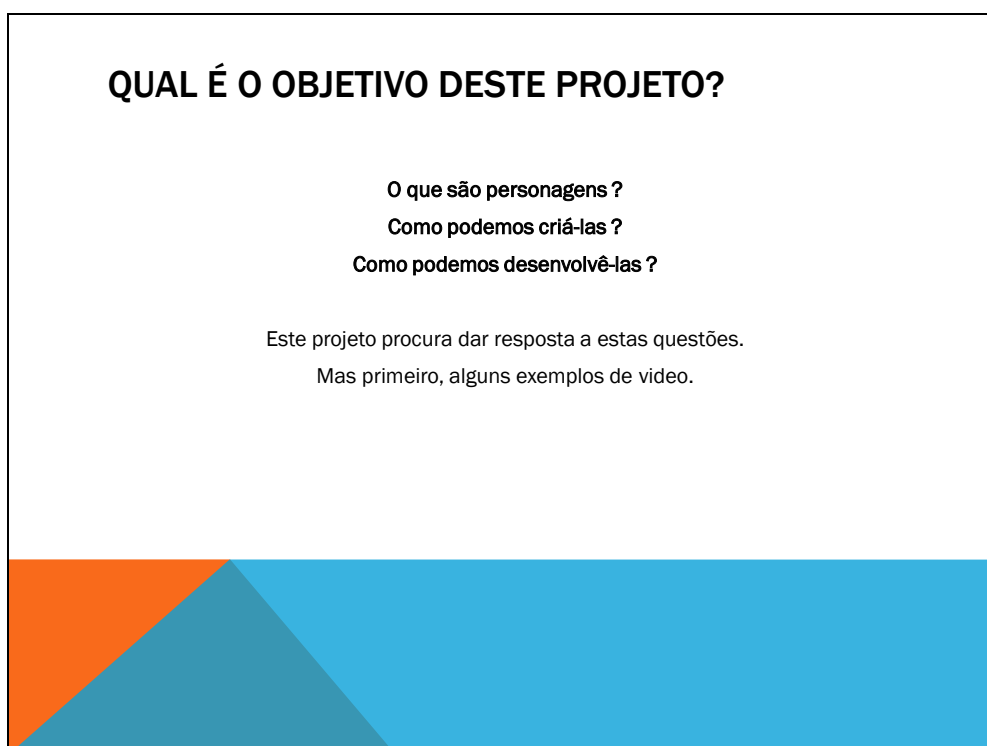
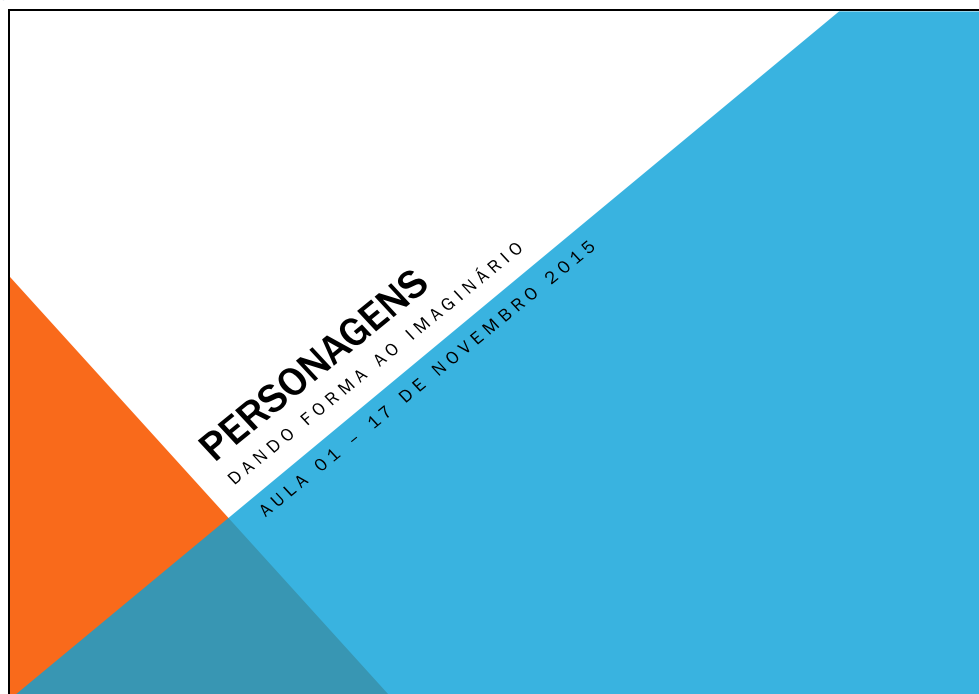
Youtube. (2016). Son Lux. Change is Everything. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=OGtUDffAdy8>

# Anexos

## Apresentações das aulas

---

Dia 17 de Novembro de 2015



## O QUE É QUE ESTES VÍDEOS TÊM EM COMUM?

Todos eles são pequenas histórias, pequenas narrativas

### O que é uma narrativa?

Uma narrativa é uma história, uma sequência de acções, descrições e cenários onde personagens interagem entre si ou com um algo.

A vida de cada um de nós é uma narrativa onde nós somos tanto narradores como personagens e cada pessoa que conhecemos é uma personagem adicional.

Cada vida é uma narrativa única, não existe maneira de fazermos exatamente o mesmo que outros fizeram. No entanto, o mesmo não se aplica às narrativas de ficção.



## O QUE É UMA PERSONAGEM?

### Uma personagem é um ator numa narrativa

É uma linha de guia para as histórias que queremos contar, é a nossa mão e os nossos olhos nas narrativas que criamos.

A personagem tem uma série de características e detalhes próprios, é criada e composta por uma série de informação que lhe pertence.

Tem uma função, um trabalho a cumprir.

Tem medos, tem ambições

É criada por nós enquanto artistas e autores.



## MAS MAIS SOBRE ISSO NA PRÓXIMA AULA

Na próxima aula vão precisar de:

1 caderno de desenho (tamanho mínimo A5)  
Material de desenho (lápiz de carvão hb, borracha e afiadeira)  
Material de desenho a cores (à escolha)  
Esquadro e Régua

Uma pequena pesquisa sobre coisas de que gostem, música, banda desenha, filmes,  
o que quiserem



Dia 19 de Novembro de 2015





## O CADERNO DIÁRIO

O caderno diário, ou caderno de bordo é a vossa fonte de registos.

### Porquê?

Num projeto como este, os esboços, as pesquisas, um bocado de tudo na verdade, precisa de um sítio onde tudo possa estar registado e que possa ser carregado convosco. Daí a necessidade de um caderno diário.

O caderno diário pode ser comprado ou feito por vocês, o que não impede que o decorem como preferirem.



## PORQUE UMA LISTA DE PREFERÊNCIAS?

Esta pequena lista de preferências ajuda-nos na próxima fase do projeto, a pesquisa e criação de um mapa de referências.

### Porquê?

Para todos os tipos de projetos existe sempre a necessidade de fazer pesquisa. O mesmo aplicasse á criação de personagens. Uma lista com algumas das coisas que gostam dá-nos um ponto de partida para possíveis inspirações para as vossas personagens. A próxima fase do projeto assenta em começar a pesquisar acerca destes objetos que mencionam nas vossas listas.

**Lembrem-se de colarem uma cópia da vossa lista no vosso caderno diário.**



## UMA PESQUISA?

### **Pesquisar é sempre importante**

Uma pesquisa não tem de ser uma atividade “chata”, antes pelo contrário. Imaginem uma busca ao tesouro. Cada coisa, cada informação, imagem ou vídeo que encontrem na vossa pesquisa vai ajudar-vos no resto do projeto.

### **Mas pesquisar o quê?**

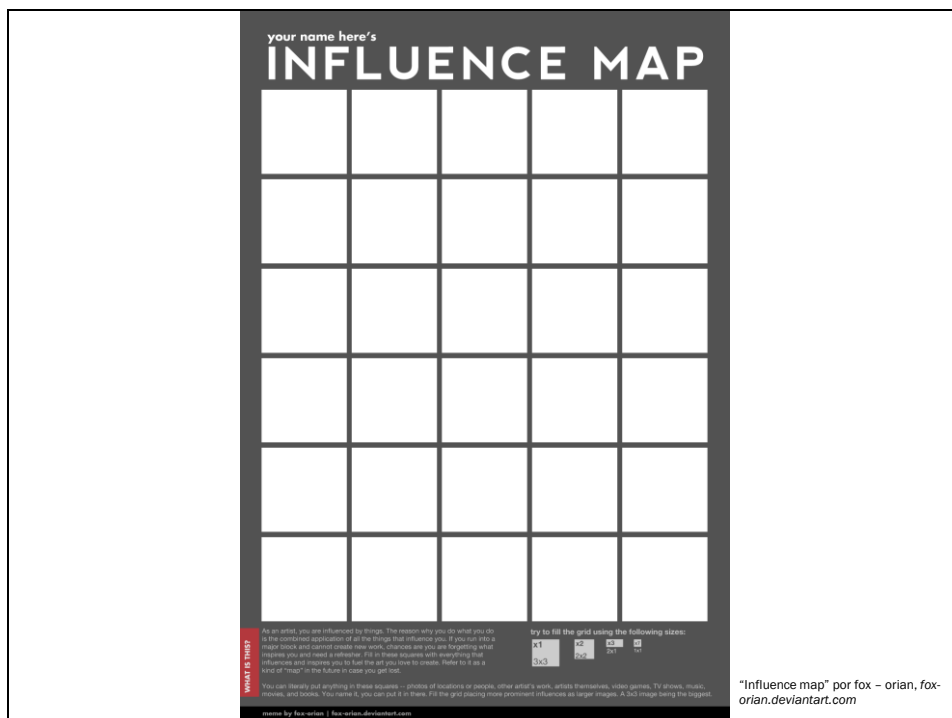
Imagens das coisas que colocaram na lista, coisas que achem que estejam relacionadas com essas imagens, coisas que vos inspirem para criar a vossa personagem.

## O QUE É UM MAPA DE INFLUÊNCIAS?

Um mapa de influências é um esquema em grelha onde colocam objetos da vossa pesquisa, séries, filmes, músicas, autores, artistas ou outras coisas que sintam que vos inspiram.

### **Este mapa será realizado nas próximas aulas após a pesquisa**

O mapa pode ser preenchido em digital ou em papel, mas é acrescentado ao vosso caderno diário independente do formato em que escolherem completá-lo.



## PERSONAGENS – A FUNÇÃO

Tal como falámos na aula anterior, uma personagem é dotada de várias características e detalhes. Tem ambições e medos. Têm um aspeto e forma específicos.

**Mas antes de tudo isto têm uma função**

**O que é a função de uma personagem?**



## A FUNÇÃO DA PERSONAGEM

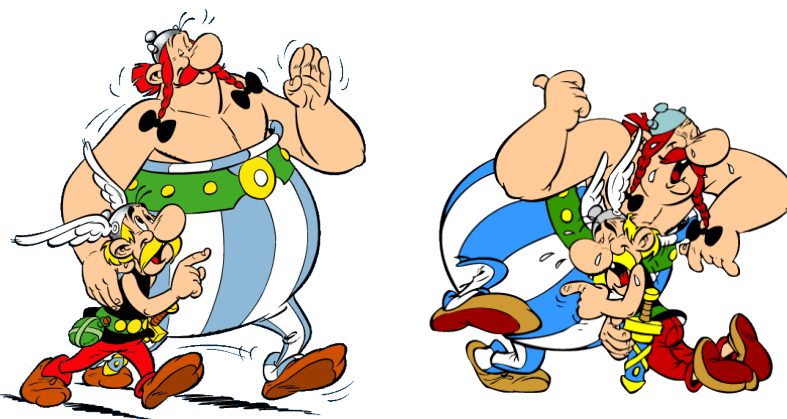
Uma personagem serve como fio condutor numa história. Isso no entanto, não é a única função dela. O que é a vossa personagem? Um(a) herói(na)? Um(a) vilã(o)?

Nem uma coisa nem outra? Antes de ter uma personalidade ou sequer uma cara, uma personagem tem de ter uma função, algo que determine o que vão criar.

### A forma segue a função

A forma de uma personagem está quase sempre ligada á sua função.

Existe uma razão pela qual as personagens que seguem formas simples ou reconhecíveis são mais facilmente lembradas.



Astérix et Obélix, por Uderzo e Goscinny

## Adventure Time

Main Models  
Final color and Inkline

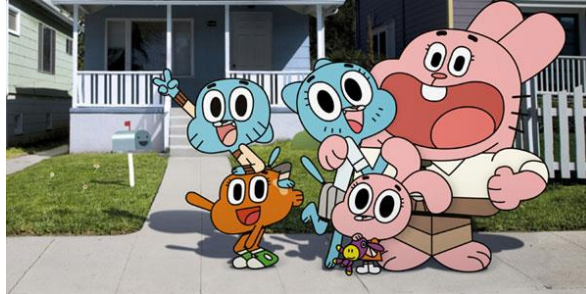


Adventure Time, por Pendleton Ward

## STEVEN



Steven Universe, por Rebecca Sugar



The Amazing World of Gumball, por Ben Bocquelet



Calvin & Hobbes, por Bill Waterson



Dragonball Z, por Akira Toriyama

## NO ENTANTO ...

**A função é sempre a primeira coisa a ter em mente**

A função ajuda-vos a ter ideias acerca da forma da personagem, que por sua vez vai facilitar todo o resto da informação acerca da personagem.

Pensem na função da vossa personagem, e comecem a esboçar, pesquisem, perguntem, sugiram coisas diferentes, conversem, inventem.

## EXPRESSIONISMO E A TEORIA CROMÁTICA

**Como foi possível observar nas imagens anteriores, que por esta altura já familiarizaram:**

Cada personagem tem uma forma, o melhor, um conjunto de formas que a distingue, que faz com que a consigamos identificar e por consequência conseguimos recordá-la.

No entanto não é apenas a forma que ajuda a identificar a personagem. É aqui que entra em questão a expressão da personagem e as cores que a identificam.



## COMO ASSIM?

**A maneira como expressam emoções ou o que lhes vai na mente não só parte só da expressão facial, também tem em conta a expressão corporal.**

Seguem-se alguns exemplos de vídeo.

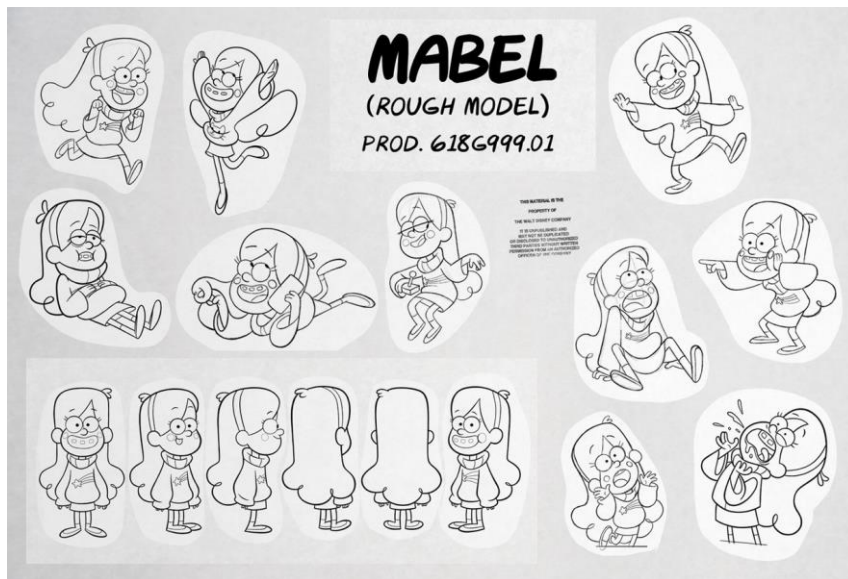




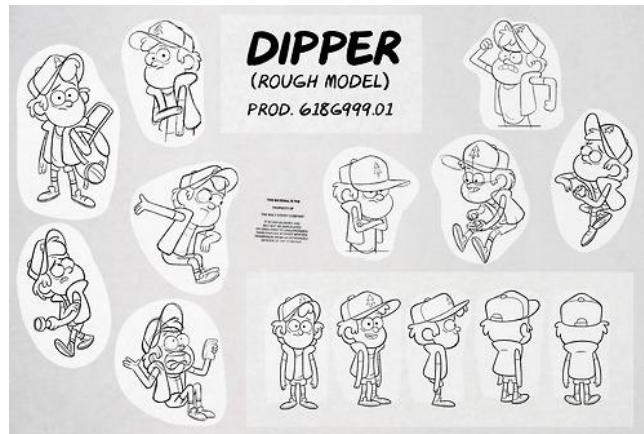
## EXEMPLOS DE EXPRESSÕES



Upl, por Pixar/Disney



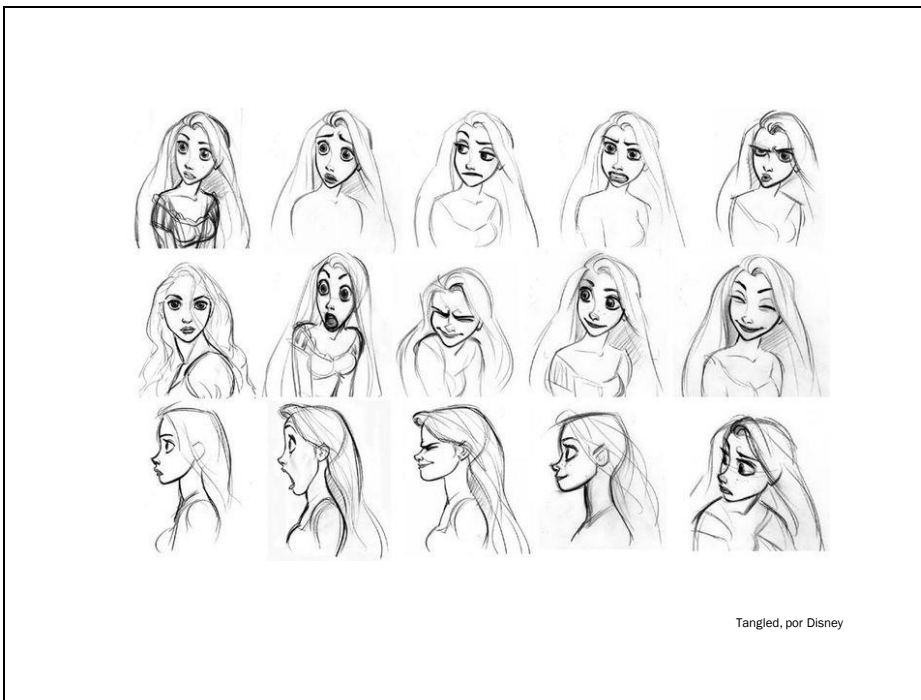
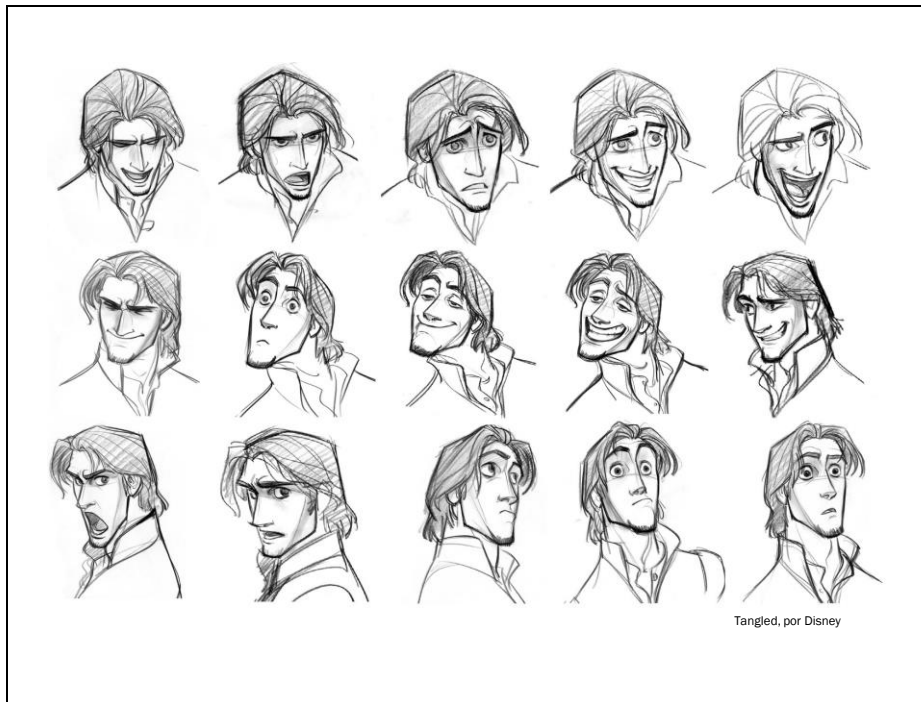
Gravity Falls, por Alex Hirsch

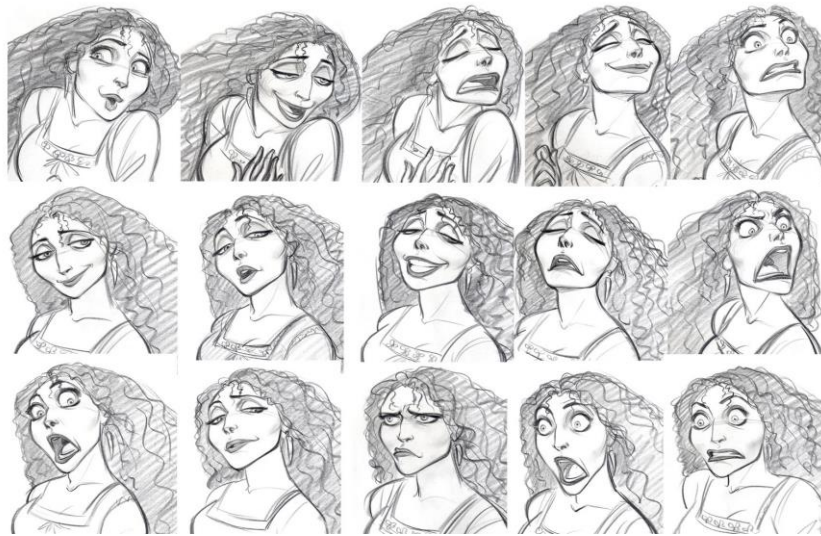


Gravity Falls, por Alex Hirsch



Tangled, por Disney





Tangled, por Disney



Tangled, por Disney

## **MAS MAIS SOBRE ISTO NA PRÓXIMA AULA ...**

Continuem a pesquisa de ideias/inspirações para a vossa personagem, lembrem-se de começarem a trabalhar no mapa de referências;

Adicionem mais coisas ao vosso caderno (decorações, informação, esboços, colagens ...)

**Continuem a pesquisar e a praticar**



# Questionário



Ensino de Artes Visuais no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário - UA

## Inquérito

Este inquérito foi elaborado no contexto da atividade, “Projeto Personagem” no âmbito do mestrado em “Ensino de Artes Visuais no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário” da Universidade de Aveiro, pelo discente Miguel Borges, nº 77894 e com a supervisão da Professora Doutora Manuela Almeida da AEAAV

O presente inquérito tem como objetivo a análise do desenvolvimento do “Projeto Personagem”, aplicado no Agrupamento de Escolas de Albergaria-a-Velha (AEAAV) junto da turma do 9ºF.

Todos os dados obtidos através deste inquérito serão somente utilizados nesta mesma investigação, sendo por isso anónimos.

1. Idade \_\_\_\_\_

2. Sexo

a. Feminino ☐

b. Masculino ☐

c.

3. Usou a página “Projeto Personagem” no Facebook?

a.Sim ☐

b.Não ☐

3.1. Se sim, quanto acha que contribuiu para o desenvolvimento do projeto, de 1 a 5 sendo que 1 não contribui nada e 5 contribui bastante?

Não contribuiu nada	Contribuiu pouco	Não tem opinião	Contribuiu	Contribuiu bastante
1	2	3	4	5

**3.2. Se não utilizou, porque?**

- a. Não tem acesso a internet ☐
- b. Não tem acesso ao facebook ☐
- c. Outra (qual) \_\_\_\_\_

**4. Acha que que a página do facebook foi uma boa forma de passar informação sobre o projeto?**

4.1. Sim ☐

4.2. Não ☐

4.1. Se não, porquê?

---

---

---

**5. Acha que o professor explicou os conteúdos de maneira adequada?**

a. Sim ☐

b. Não ☐

5.1. Se respondeu não, porquê?

---

---

---

---

**6. O “Projeto Personagem” foi relevante aos seus interesses?**

a. Sim ☐

b. Não ☐

6.1. Se respondeu não, porquê?

---

---

---

---

7. Numa escala de 1 a 5 avalie o grau de interesse das diferentes fases do projeto sendo que 1 corresponde a nada interessante e 5 muito interesse?

	Nada Interessante	Pouco Interessante	Sem Opinião	Interessante	Muito Interessante
	1	2	3	4	5
Conceção da Personagem					
Paleta de Cromática					
Expressão Facial e Corporal					
Cenários					
Narrativa Sequencial					
Narrativa Sequencial em Pares					
Figura 3D					

8. Este projeto contribui para ver a disciplina de Artes Visuais de outra maneira?

a.Sim ☐

b.Não ☐

8.1. Justifique?

---



---



---

9. Onde realizou a maior parte do projeto?

a.Em casa ☐

b.Em contexto de aula ☐

c.Outra (qual) \_\_\_\_\_

10. Acha que o “projeto Personagem” vai contribuir para o seu futuro ?

a.Sim ☐



b. Não ☐

**11. Este projeto contribui para se interessar mais nas Artes?**

a. Sim ☐

b. Não ☐

**12. Este projeto contribui para ver as artes e os artistas de outra maneira?**

a. Sim ☐

b. Não ☐

**13. Acha que os métodos utilizados de resolução de problemas o irão ajudar noutras disciplinas?**

a. Sim ☐

b. Não ☐

**13.1. Justifique?**

---

---

---

**14. Gostou da maneira de como o projeto foi lecionado?**

a. Sim ☐

b. Não ☐

**15. Quais foram os aspetos positivos deste projeto?**

---

---

---

---

**16. E os aspetos negativos?**

---

---

---

---

**17. Este projeto ajudou a melhorar a comunicação entre os alunos?**

a. Sim ☐

b. Não ☐

**18. Este projeto ajudou a melhorar a comunicação entre professores e alunos?**

a.Sim ☐

b.Não ☐

**19. Se pudesse, modificaria alguma coisa no projeto?**

a.Sim ☐

b.Não ☐

**19.1.** Justifique?

---

---

---

---

**20. Comentário livre**

---

---

---

---

---

---

Obrigado! 😊  
Miguel Borges

# Análise de Questionário

## Sexo dos alunos



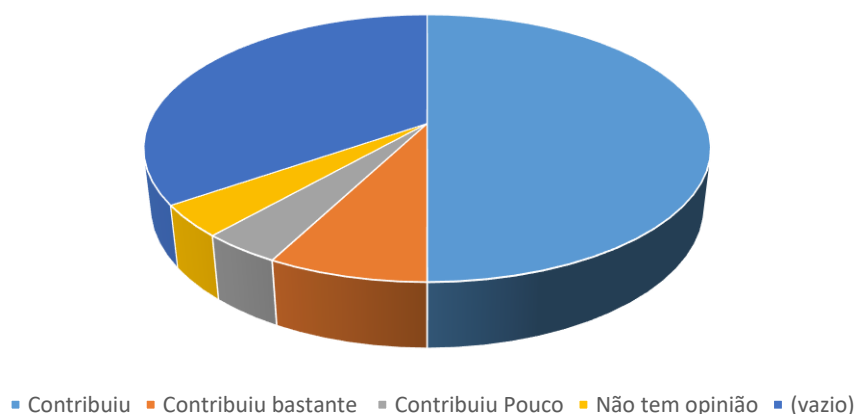
## Usou a página do facebook?

Rótulos de Linha	Contagem de Inquerido
Não	9
Sim	17
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

## A página do facebook contribuiu para o desenvolvimento do projeto?

Rótulos de Linha	Contagem de Inquerido
Contribuiu	13
Contribuiu bastante	2
Contribuiu Pouco	1
Não tem opinião	1
(vazio)	9
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

A página do facebook contribuiu para o desenvolvimento do projeto



**Porque não utilizou a página do Facebook?**

Rótulos de Linha	Contagem de Inquerido
Esqueci-me	1
Não achei uma boa forma para passar a informação	1
Não encontrei só mesmo no final	1
Não quis	1
Não tem acesso a internet	1
Não tem acesso ao facebook	3
Pessoalmente, não necessitei	1
Vou Pouco ao Facebook	1
(vazio)	16
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>



**A página do facebook foi uma boa maneira de passar a informação?**

Rótulos de Linha	Contagem de Inquerido
Não	5
Sim	20
(vazio)	1
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**Porque não utilizou o Facebook?**

Rótulos de Linha	Contagem de Inquerido
Não tenho acesso à internet	1
Porque havia muita informação que eu não sabia como utilizar para o projeto	1
Porque não o frequentei logo, não sei	1
Porque não sei	1
Porque nem todos tinham acesso	1
(vazio)	21
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**Observação »»»** 4 Pessoas não utilizaram o Facebook, mas não responderam

**O professor transmitiu bem a matéria?**

Rótulos de Linha	Contagem de Inquerido
Não	1
Sim	25
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**Porque o professor não transmitiu bem a informação**

Rótulos de Linha	Contagem de Inquerido
Penso que não porque o professor tem muito aquela ideia de que todos temos as mesmas competências e capacidades	1
(vazio)	25
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**O projeto personagem foi relevante aos seus interesses?**

Rótulos de Linha	Contagem de Inquerido
Não	7
Sim	19
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>



**Se respondeu não porquê?**

Rótulos de Linha	Contagem de Inquerido
Não achei interessante, pois não consegui perceber/ compreender o objetivo do trabalho	1
Não achei o projeto interessante	1
Não foi relevante aos meus interesses, porque não gostei muito deste projeto pensava que ia ser motivador	1
O "Projeto Personagem" não foi relevante aos meus interesses porque tem haver com uma área que eu não vou seguir	1
Porque é uma coisa a qual não tenho ou dispenso muito interesse e não foi relevante para os meus interesses porque não tem nada a ver com o que eu quero seguir no futuro	1
Porque não achei relevante ao trabalho devido às minhas preferências, artes visuais não é a minha disciplina favorita, mas percebo que se tenha de cumprir o trabalho que nos é dado	1
Porque não gostei do projeto e não achei interessante	1
(em branco)	19
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

## Fases do projeto

### Conceção da personagem

Rótulos de Linha	Contagem de Inquerido
Interessante	13
Muito Interessante	4
Nada Interessante	3
Pouco Interessante	3
Sem Opinião	3
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

### Paleta cromática

Rótulos de Linha	Contagem de Inquerido
Interessante	11
Muito Interessante	2
Nada Interessante	2
Pouco Interessante	3
Sem Opinião	8
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

### Expressão facial e corporal

Rótulos de Linha	Contagem de Inquerido
Interessante	13
Muito Interessante	4
Nada Interessante	2
Pouco Interessante	1
Sem Opinião	6
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

### Cenários

Rótulos de Linha	Contagem de Inquerido
Cenários	1
Interessante	13
Muito Interessante	3
Nada Interessante	2
Pouco Interessante	2
Sem Opinião	5
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>



### Narrativa sequencial

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
Interessante	12
Muito Interessante	6
Nada Interessante	2
Pouco Interessante	1
Sem Opinião	5
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

### Narrativa sequencial de Pares

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
Interessante	13
Muito Interessante	9
Nada Interessante	2
Pouco Interessante	1
Sem Opinião	1
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

### Figura 3D

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
Interessante	10
Muito Interessante	6
Nada Interessante	3
Pouco Interessante	3
Sem Opinião	4

<b>Total Geral</b>	<b>26</b>
--------------------	-----------

**O projeto contribuiu para ver a disciplina de Artes Visuais de outra maneira?**

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
Não	10
Sim	16
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**Justifique?**

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
Acho que sim, pois deu-nos a oportunidade de pensar em artes visuais de uma forma mais criativa e interessante	1
Ajudou-me a perceber que se imaginarmos algo, podemos passar para o papel em vez de somente copiar	1
Certamente não sei, porém como envolve a imaginação pessoal e as artes, foi um projeto interessante	1
De outra maneira para parte negativa, deixei de gostar de E.V. Fazia quase tudo em casa porque não tinha tempo em aula	1
Este projeto demonstra que pequenos pormenores são importantes, como apreciar a natureza e transportar para o papel o que vemos	1
Foi um dos trabalhos mais interessantes	1
Mesmo tendo gostado de fazer algumas partes da elaboração da personagem, continuo a não gostar da disciplina	1
Não percebi o objetivo disto para o futuro	1
Não porque eu tinha em mente que a disciplina deveria se divertida, no entanto não o foi e deu mais trabalho esta disciplina do que uma outra qualquer para a qual vou ter exame.	1
Não quero seguir artes visuais	1
Nós estamos habituados a ver a disciplina de Artes Visuais de uma maneira diferente, pensamos que é só desenho, mas com este projeto percebemos que existe muito para além disso	1
Porque me mostrou outra perspetiva da disciplina	1
Porque não gostei da disciplina	1
Porque nunca foi uma disciplina que gostasse muito	2
Sim porque é um trabalho mais prático onde os alunos não se cansam tanto	1

Sim, porque é outra maneira de aprendermos sempre mais sobre a disciplina de Artes Visuais	1
Sim, Porque nunca tinham feito nada assim	1
Sim, Porque dá para perceber assim, o quão dá trabalho	1
Tornou-se uma disciplina muito secante, com muito trabalho e nós temos mais disciplinas e mais importantes que artes visuais	1
(vazio)	6
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**Onde realizou a maior parte do projeto?**

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
Em Casa	6
Em contexto de aula	20
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**Acha que o projeto personagem vai contribuir para o seu futuro**

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
Não	20
Sim	6
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**Este projeto contribui para se interessar mais nas Artes?**

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
Não	17
Sim	9
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**Este projeto contribuiu para ver as artes e os artistas de outra maneira?**

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
Não	13
Sim	13
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**Acha que os métodos utilizados de resolução de problemas o irão ajudar noutras disciplinas?**

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
Não	13
Sim	11
(vazio)	2
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**Justifique**

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
A pesquisar mais	1
Acho que não, pois nas outras disciplinas é tudo completamente diferente	1
Acho que não contribuiu para isso	1
Acho que não, porque esta disciplina distingue-se das outras devido a quem a escolher mas poderá ajudar caso alguém siga um curso relativamente paralelo a esta disciplina	1
Ajuda a perceber que sempre há alguma solução para algum tipo de problema	1
Artes Visuais não tem nada a ver com as outras disciplinas	1
Nunca mais vou usar isso	1
Os problemas certamente não serão realizados, nem ultrapassados, da mesma maneira	1
Porque à falta de algumas formas para resolver problemas, tivemos que arranjar outras soluções	1
Porque ajuda a fazer os trabalhos mais rápido	1
Porque aprendemos a tirar as nossas próprias dúvidas através da pesquisa diária	1
Porque ensinou-me de que toda a pesquisa é pouca	1
Porque nos ajudou como gerir o tempo	1
Temos sempre de pesquisar e persistir	1
(vazio)	12
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**Gostou da maneira como o projeto foi lecionado?**

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
Não	4
Sim	21
(vazio)	1
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**Quais foram os aspetos positivos do projeto?**

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
A conceção da nossa Personagem	4
A interação dos alunos uns com os outros e com os professores	1
Achei tudo interessante	1
Ao início parecia uma ideia engraçada	1
Aprender coisas novas	1
As aulas passaram mais rápido e foram menos cansativas	1
Ativar a nossa criatividade	2
Deu para nos divertimos e foram aulas diferentes	1
Fazer uma personagem em 3D	1
Foi uma coisa nova	1
Gosto de criar	1
Os aspetos positivos foi a organização deste projeto	1
Trabalhar em grupo	2
Um projeto diferente e por isso mais interessante	1
(vazio)	6
No início o projeto parecia interessante, mas ao longo do trabalho parou de o ser	1
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**Quais foram os aspetos negativos?**

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
3D, trabalho em pares	1
Acho que quando alguém está num projeto deve gostar do que faz . Outro aspeto era que tínhamos de estar em silêncio e o ambiente fica um pouco estranho	1
Deixei de esforçar para E.V ; Achei desinteressante o projeto	1
Em algumas coisas foi um pouco chato e muito trabalhoso	1
Ficou Aborrecido	1
Foi cansativo	1
Foi demorar um pouco a fazer o projeto	2
Foi desinteressante e não gostei	1
Foi muito chato	1
Muito trabalho fora das aulas	3
O tempo que tínhamos para realizar o trabalho e a exigência na concretização do projeto	1
Os aspetos negativos era que tínhamos trabalhos para casa, eram raras as vezes que não tivemos e relembro que temos mais disciplinas para além de E.V	1
Os professores não deviam ter sido tão rigorosos	1
Projeto 3D	1
(vazio)	9
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**Este projeto ajudou a melhorar a comunica entre os alunos?**

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
Não	11
Sim	15
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**Este projeto ajudou a melhorar a comunicação entre professores e alunos?**

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
Não	12
Sim	14
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**Se pudesse modificaria alguma coisa no projeto?**

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
Não	14
Sim	12
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**Justifique?**

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
Acho que o projeto estava bem planejado	1
Acho que o trabalho está bem organizado	1
Apesar de por vezes ter surgido dificuldades na realização do projeto, foi bem lecionado e o professor ajudou sempre a melhorar	1
É bom	1
Em vez de fazer um projeto de desenho animado, fazer um projeto da realidade	1
Gostei da maneira como foi gerido	1
Modificaria a forma de como realizamos a personagem em 3D	1
Mudaria a forma de lecionar pois não nos cativou para nos esforçarmos para o mesmo	1
Não faria a parte 3D	3
Não modificava nada, pois acho que foi um projeto relevante pois tivemos a experiência de ver o trabalho todo que é preciso para construir uma simples personagem e como já referi, melhorou a nossa criatividade	1
Não, porque acho que os projetos foram bem organizados	1
Porque gostei de tudo	1
Porque gostei de como foi lecionado	1
Se o fiz como fiz é porque está bem e era o que queria	1
Teria feito mais trabalhos em grupo	1
Tornaria o trabalho num trabalho de grupo, e não faria a figura 3D	1
Trabalhar mais vezes em conjunto e não levar trabalho para casa	1
Um melhor ambiente, isto é uma música de fundo baixo seria o suficiente para o melhor desempenho da turma em geral	1
(vazio)	6
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

## Comentário livre

Rótulos de Linha	Contagem de Inquerido
A minha opinião sobre a disciplina é que aprendemos mais coisas interessantes, coisas que eu não sabia, já sei fazer, e acho que a vossa forma soube trabalhar bem durante as aulas	1
Acho que foi realmente um trabalho interessante e adorei fazer os esqueletos esquisitos	1
Acho que o professor deveria ser mais compreensivo e ter mais paciência connosco tirando isso acho que é um bom professor	1
Adorei esta experiência	1
Foi sempre bom, é uma experiência requerida da minha vida, gostei do trabalho do professor para comigo, o seu empenho demonstrou o quanto o professor gosta e o quão ele vive para o seu trabalho e empenho.	1
Foi um projeto interessante, mas os professores e todo o trabalho fora da aula, fez com que ficasse a odiar a disciplina	1
Foi uma ideia interessante, acho que, tirando alguns pontos, foi o projeto que mais gostei de realizar	1
Gostei do projeto	1
Gostei do projeto e da maneira como o professor trabalha	1
Gostei muito das suas aulas, por mais que não tenha gostado do projeto, o professor explica bem	1
Gostei muito destas aulas, pois foram aulas muito diferentes do habitual	1
No princípio o projeto de personagem era um bocado complicado porque não tinha muitas ideias, mas quando criei a minha personagem o resto foi divertido porque podemos contar histórias com a nossa imaginação	1
O professor explica muito bem, mas não houve uma boa comunicação entre os professores com os alunos	1
Professor seja mais divertido e menos rígido, nem todos os alunos têm as suas capacidades. Se o fosse todos seríamos artísticos e como nem todos são o Picasso	1
(vazio)	12
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>



## Cruzamento de Informação

### Usou a página do Facebook vs. contribuiu para o desenvolvimento do projeto

Rótulos de Linha	Contagem de Inquerido
<b>Não</b>	<b>9</b>
(vazio)	9
<b>Sim</b>	<b>17</b>
Contribuiu	13
Contribuiu bastante	2
Contribuiu Pouco	1
Não tem opinião	1
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

### Usou a página do Facebook vs. se não utilizou porquê

Rótulos de Linha	Contagem de Inquerido
<b>Não</b>	<b>9</b>
Esqueci-me	1
Não achei uma boa forma para passar a informação	1
Não encontrei só mesmo no final	1
Não quis	1
Não tem acesso a internet	1
Não tem acesso ao facebook	3
Vou Pouco ao Facebook	1
<b>Sim</b>	<b>17</b>
Pessoalmente, não necessitei	1
(vazio)	16
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**Acha que a página do Facebook foi uma boa forma de passar informação vs. se não porquê**

Rótulos de Linha	Contagem de Inquerido
<b>Não</b>	<b>9</b>
<b>Não</b>	<b>5</b>
Não tenho acesso à internet	1
Porque havia muita informação que eu não sabia como utilizar para o projeto	1
Porque não o frequentei logo, não sei	1
Porque não sei	1
Porque nem todos tinham acesso	1
<b>Sim</b>	<b>3</b>
(vazio)	3
<b>(vazio)</b>	<b>1</b>
(vazio)	1
<b>Sim</b>	<b>17</b>
<b>Sim</b>	<b>17</b>
(vazio)	17
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**O projeto personagem foi relevante para os seus interesses vs. se respondeu não porquê**

Rótulos de Linha	Contagem de Inquerido
<b>Não</b>	<b>7</b>
Não achei interessante, pois não consegui perceber/ compreender o objetivo do trabalho	1
Não achei o projeto interessante	1
Não foi relevante aos meus interesses, porque não gostei muito deste projeto pensava que ia ser motivador	1
O "Projeto Personagem" não foi relevante aos meus interesses porque tem haver com uma área que eu não vou seguir	1
Porque é uma coisa a qual não tenho ou dispenso muito interesse e não foi relevante para os meus interesses porque não tem nada a ver com o que eu quero seguir no futuro	1
Porque não achei relevante ao trabalho devido às minhas preferências, artes visuais não é a minha disciplina favorita, mas percebo que se tenha de cumprir o trabalho que nos é dado	1
Porque não gostei do projeto e não achei interessante	1
<b>Sim</b>	<b>19</b>
(vazio)	19
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>

**O projeto contribuiu para ver a disciplina de artes visuais de outra maneira vs. justifique**

<b>Rótulos de Linha</b>	<b>Contagem de Inquerido</b>
<b>Não</b>	<b>10</b>
Mesmo tendo gostado de fazer algumas partes da elaboração da personagem, continuo a não gostar da disciplina	1
Não percebi o objetivo disto para o futuro	1
Não porque eu tinha em mente que a disciplina deveria se divertida, no entanto não o foi e deu mais trabalho esta disciplina do que uma outra qualquer para a qual vou ter exame.	1
Não quero seguir artes visuais	1
Porque não gostei da disciplina	1
Porque nunca foi uma disciplina que gostasse muito	2
Tornou-se uma disciplina muito secante, com muito trabalho e nós temos mais disciplinas e mais importantes que artes visuais	1
(vazio)	2
<b>Sim</b>	<b>16</b>
Acho que sim , pois deu-nos a oportunidade de pensar em artes visuais de uma forma mais criativa e interessante	1
Ajudou-me a perceber que se imaginarmos algo, podemos passar para o papel em vez de somente copiar	1
Certamente não sei, porém como envolve a imaginação pessoal e as artes, foi um projeto interessante	1
De outra maneira para parte negativa, deixei de gostar de E.V. Fazia quase tudo em casa porque não tinha tempo em aula	1
Este projeto demonstra que pequenos pormenores são importantes, como apreciar a natureza e transportar para o papel o que vemos	1
Foi um dos trabalhos mais interessantes	1
Nós estamos habituados a ver a disciplina de Artes Visuais de uma maneira diferente, pensamos que é só desenho, mas com este projeto percebemos que existe muito para além disso	1
Porque me mostrou outra perspetiva da disciplina	1
Sim porque é um trabalho mais prático onde os alunos não se cansam tanto	1
Sim, porque é outra maneira de aprendermos sempre mais sobre a disciplina de Artes Visuais	1
Sim, Porque nunca tínhamos feito nada assim	1
Sim, Porque dá para perceber assim, o quão dá trabalho	1
(vazio)	4
<b>Total Geral</b>	<b>26</b>